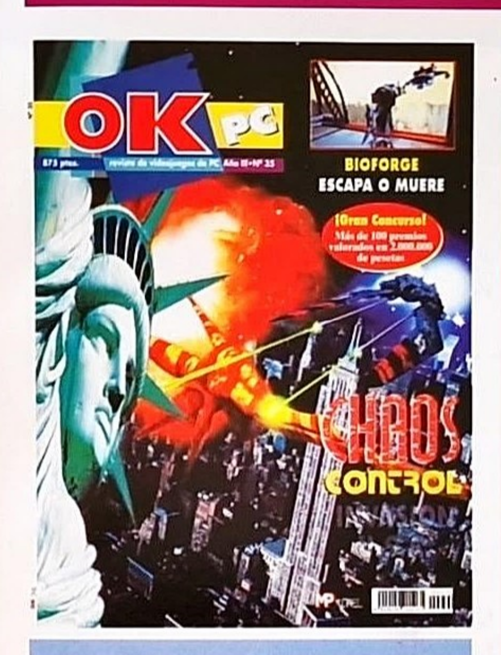

OK
PC
875 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año III • Nº 35
BIOFORGE
ESCAPA O MUERE
¡Gran Concurso!
Más de 100 premios
valorados en 2.000.000
de pesetas
CHAOS
CONTROL
INVASION
U.S.A.
MP MULTIPRESS
8 414090 201261
00035



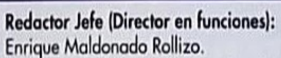
NUESTRA PORTADA

Este mes hemos querido dar la portada a *Chaos Control*, un magnífico arcade a pantalla completa que estoy seguro de que no defraudará a nadie, gracias a sus excelentes gráficos y horas de diversión aseguradas.

NUEVOS SISTEMAS

Desde hace unos meses parece que poco a poco le surge una dura competencia al mundo del PC en lo referente a los juegos de ordenador. Es conocido por todos la eterna rivalidad existente entre los juegos pertenecientes al mundo de las consolas y los programas de PC. En los últimos meses la fina tela que separaba un mundo de otro se ha ido rompiendo y hoy en día un PC de altas prestaciones equipado con un CD-ROM y una tarjeta de sonido no tiene nada que desmerecer a una consola de 16 bits. De hecho es muy común que aparezcan los títulos para PC y consolas al mismo tiempo. La última moda en este campo nos llega de las manos de Philips con su CD-i. Personalmente pienso que el CD-i no tiene ninguna ventaja frente al PC salvo su aparente facilidad de uso. La gran ventaja que siempre tendrán los juegos para PC reside en su gran capacidad de almacenamiento y en que es más barato utilizar el soporte CD-ROM que chips de memoria. Además el PC en un hogar puede ser utilizado con fines didácticos y servir como ayuda con programas tan comunes como los procesadores de texto. Con la próxima llegada de Windows 95 la utilidad y facilidad de uso del PC estará fuera de toda duda, aunque por desgracia seguramente la mayoría de los usuarios tendrán que actualizar sus equipos para sacar el máximo partido al nuevo sistema operativo. Lo que sí podemos asegurar hoy en día es que el mercado de videojuegos para PC está en pleno crecimiento y desarrollo y la gran prueba está en las superproducciones que en su noventa por ciento nos llegan en soporte CD-ROM, con actores, bandas sonoras y unos excelentes guiones.

E. M.

Redactor Jefe (Director en funciones): Enrique Maldonado Rollizo.

Redactores: Carlos F. Mateos, Antonio Greppi Murcia.
Colaboradores: Angel Francisco Jiménez, José Villalba Medina, Julián Pérez, Fernando Pertierra.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Publicidad: Pza. República del Ecuador 2, 1º B. 28016 Madrid.
Tel.: (91)457 53 02/52 03/56 08. Fax: (91)457 93 12.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Bonaplata 45, 1º4. 08034 Barcelona. Tel: (93)280 38 00. Fax (93) 205 28 39.

Es una publicación de


Director general: Julio Goñi.
Director gerente: Francisco Gálvez.
Director de producción: Julio Rodríguez.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Administración y suscripciones: Tel.: (91)457 93 29 Fax: (91)458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol.Ind. Los Angeles, Getafe.

Depósito Legal: M-24602-92 Printed in Spain VI-95.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Argentina Capital: Ayerbe, Interior: DGP Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Pasaje Sudamérica, 1532 Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 875 Ptas.



Nuestro



Pág. 20



ARE YOU AFRAID OF THE DARK?
La maldición de Orpheo

Dos chavales, Terry y Alex, han llegado hasta las puertas del Orpheo's Palace, un teatro abandonado años atrás. Atraídos por una extraña fuerza, los dos niños están dispuestos a introducirse en los terribles misterios del viejo escenario.

OK PC Pasarela



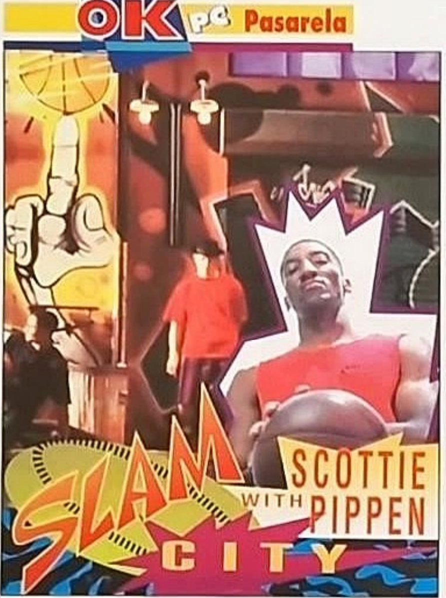
Pág. 66

COLECCION PLAYTOONS
La educación es divertida

A pesar de que la gran mayoría de los programas educativos están pensados para los más pequeños de la casa, productos como los de la colección Playtoons son aptos para todas las edades por el despliegue audiovisual que conllevan.

Pág. 62



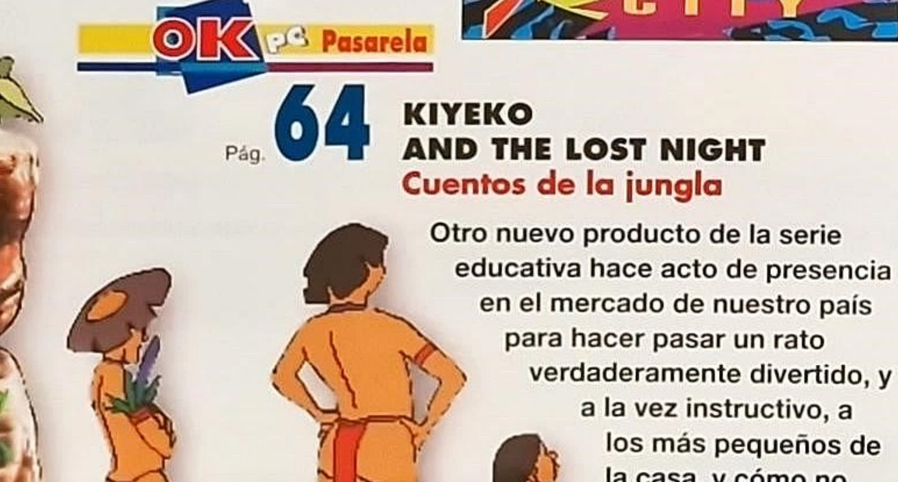


SLAM CITY
Los reyes del aro

¿Queréis espectáculo? Slam City os lo da. ¿Queréis multimedia verdadera? Slam City es únicamente eso. ¿Ansiáis disputar un reñido encuentro en un mano a mano con Scottie Pippen? Slam City os da la oportunidad, pero tenéis que trabajároslo vosotros.

OK PC Pasarela

Pág. 64



KIYEKO AND THE LOST NIGHT
Cuentos de la jungla

Otro nuevo producto de la serie educativa hace acto de presencia en el mercado de nuestro país para hacer pasar un rato verdaderamente divertido, y a la vez instructivo, a los más pequeños de la casa, y cómo no, también a los mayores que busquen algo divertido y sin complicaciones.

OK PC Pasarela

Pág. 68



FLASHBACK
Remodelación total

Mi nombre es Conrad B. Hart, y he sido reconocido a mis veinticuatro años como uno de los científicos en robótica experimental más expertos del Sistema Solar, pero a pesar de todo esto, y debido a mi último experimento, me vi envuelto en la más peligrosa aventura de mi vida.

SUMARIO

PC RALLY
A tope con el mundial con el mundial de rallies.

Esta "demo" incluye su propio programa de instalación. Teclea INSTALAR desde tu unidad de disquete correspondiente y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.





Configuración requerida:
CPU: PC 386/33 o superior
Memoria: 4 Mb de RAM
Disco duro necesario
Unidad de disco: 3 1/2"
Tarjeta gráfica: VGA
Tarjeta de sonido: Opcional

OK PC Pasarela Pág. 54



JETSTRIKE
Piloto de pruebas

Aunque parece que la simulación de vuelo se ha quedado atascada con la aparición de más y más clónicos de los programas de éxito, de vez en cuando aparecen juegos que aportan detalles nuevos a un género falto de ideas.



Pág. 82

PANZER GENERAL
Guia táctica del general

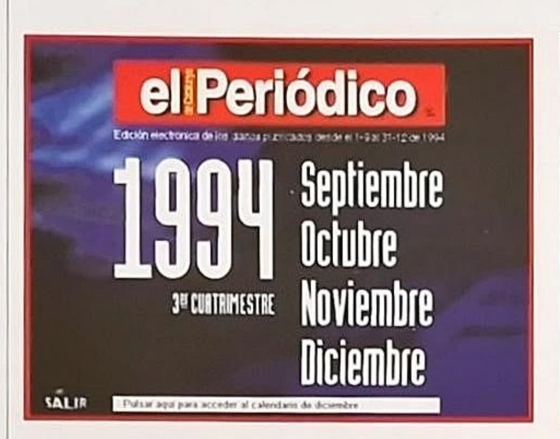
Aunque la Segunda Guerra Mundial duró cinco años, ahora tú tienes las oportunidad de resolver este terrible conflicto que asoló Europa en los años cuarenta. Con esta guía para generales exigentes encontrarás nuevas formas de afrontar las duras batallas que te propone Panzer General.

EN ESTE NUMERO



PERIODICO DE CATALUÑA

Zeta Multimedia lanza al mercado el primer volumen en formato CD-ROM del Periódico de Cataluña. Trimestralmente aparecerán a la venta sucesivos compactos, que incluyen las portadas y noticias más interesantes que se produjerón en la época abarcada por el CD-ROM.









GENDER WARS

La última producción de Sales Curve Interactive para PC, promete y mucho, gracias a sus fabulosos gráficos creados mediante el uso de estaciones de trabajo Silicon Graphics. Además de las versiones para ordenadores personales, Gender Wars también aparecerá en las consolas de última generación.



FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Renegade vuelve a las andadas en los ordenadores PC y compatibles con una aventura gráfica al estilo de producciones de LucasArts como Indiana Jones o Monkey Island. En esta ocasión debemos averiguar el secreto que se esconde en la selva donde caerá nuestro avión.

FLASHES

- En breves fechas, el diccionario enciclopédico en CD-ROM Didacta, distribuido por Erbe, obtendrá una versión especial para la O.N.C.E., gracias al acuerdo entre los desarrolladores IPS y la Organización Nacional de Ciegos.

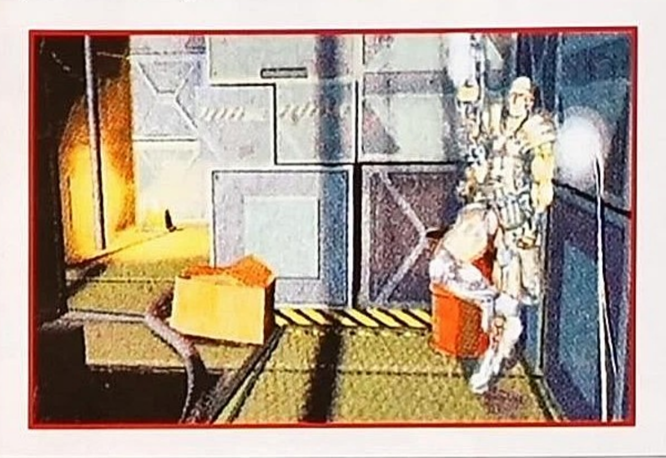
- Activision anuncia su acuerdo con Shiny Entertaiment (creadora del Earthworm Jim), para crear nuevos juegos entre ambas compañías.

- Autodesk anuncia una nueva versión de AutoCAD para Windows, más concretamente AutoCAD LT Versión 2, con mejoras en ámbitos como la titulación de bloques predefinidos, la inclusión de pistas de iconos, o la orientación dinámica.

ALIEN VIRUS

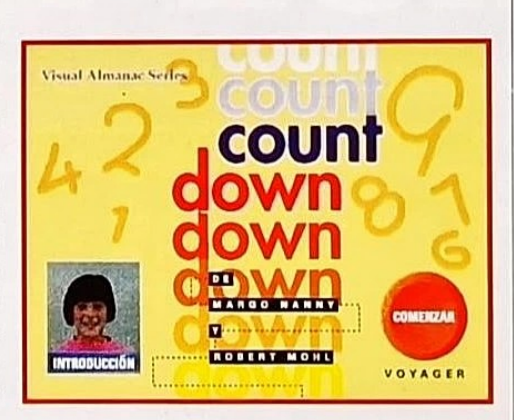
Esta extraña aventura cyberpunk nos introduce en un mundo futuro, donde debemos destruir un virus alienigena antes de que logre acabar con toda la humanidad, encarnando el papel de unos aguerridos mercenarios, en el último trabajo de ICE.





COUNT DOWN

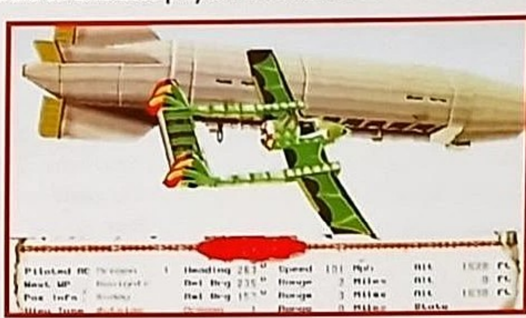
Los más pequeños de la casa, ahora podrán disfrutar de las terribles matematicas, con este agradable programa para Windows de la empresa Voyager, que cuenta con la ventaja de estar traducido a varios idiomas, entre ellos el castellano. Gracias a los distintos juegos, los infantes podrán aprender a contar, sumar, restar...





AIR POWER

Mindscape, en conjunción con Rowan Software (creadores de Dawn Patrol), tiene en marcha un ambicioso proyecto en el mundo de la simulación con este Air Power, que englobará varios tipos de simulación aerea, además de ofrecer la posibilidad de volar en extrañas máquinas a hélice o reacción.







AIR HAVOC CONTROLER

Los futuros controladores aéreos debierán probar este simulador de torre de control de Domark, ya que en este programa tan realista podrán comprobar *in situ* situaciones como choques de aviones, pasillos colapsados, y perdidas de control.



EDUCATIVOS MINDSCAPE

La conocida compañía Mindscape, prepara el lanzamiento de varios CD-ROM's de corte educativo para el entorno Windows:

■ **WONDER LAND** está encaminado a los más pequeños de la casa, y en él podemos encontrar la historia de unos niños que deben recuperar el tiempo de manos de una malvada bruja.

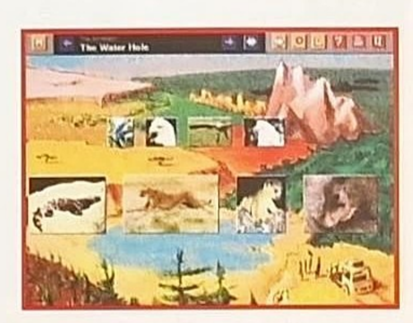


■ **HOW YOUR BODY WORKS,** es un producto francamente entretenido que explica el funcionamiento del cuerpo humano, órgano a órgano con ayuda de videos y fotografías.



■ **20TH CENTURY VIDEO** Almanac es una enciclopedia en video de los hechos más importantes acaecidos durante el siglo veinte en el planeta... y fuera de él.

■ **THE ANIMALS 2.0** es la secuela de uno de los productos más interesantes de esta compañía norteamericana, y en ella, se mejoran los videos, el sonido, y la presentación.



SONY CDU-76 Y S

Sony España anuncia sus nuevas unidades lectoras internas de CD-ROM de cuádruple velocidad, CDU-76 E y S. Mientrás que una soporta el formato IDE, la otra está específicamente diseñada para las controladoras SCSI, ofreciendo ambas unos ratios de velocidad y fiabilidad impresionantes.



JOURNEYMAN PROJECT TURBO

El conocido título de Sanctuary Woods llegará a nuestro país de la mano de Erbe en su versión Turbo, que mejorá la velocidad en un 300 por ciento respecto al programa original, funcionando bajo ordenadores con 4 Mb. de RAM. Esta aventura fotorealística encandilará a los aficionados a los juegos que combinan acción y puzzles.











SILVERLOAD

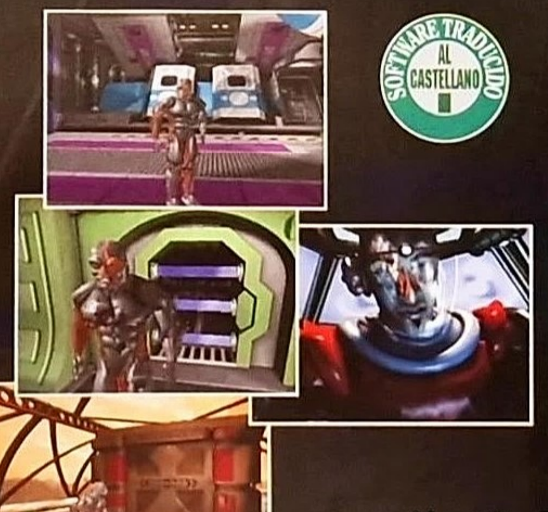
Millenium prepara una aventura terrorífica basada en historias de vampiros y hombres lobo con el nombre de Silverload. En esta aventura deberemos detener la terrible amenaza de estos seres.



¡ORIGEN DE UNA NUEVA ESPECIE!

DISPONIBLE EN PC CD ROM/AVENTURA GRÁFICA

Eres Lex, el protagonista sintético tridimensional de la sorprendente y estremecedora película interactiva de Origin. Después de un prolongado letargo, te despiertas en un entorno extraño. Deberás descubrir el secreto de tu propia identidad. Movimiento altamente realista, efectos de sonido digital de 8 canales, y fondos increíblemente detallados hacen que la acción cobre vida espectacularmente.







Moratín, 52, 4º dcha, 28014 Madrid. TEL: **91/429 38 35** FAX: **91/429 52 40**
TELÉFONO **SERVICIO ATENCION AL USUARIO: 91/429 11 61**

Spring E.C.T.S.'95 (2ª parte)

LA HISTORIA CONTINUA

SPRING 95 ECTS

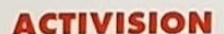
Este mes os ofrecemos la continuación del reportaje especial sobre el E.C.T.S., la feria londinense de los videojuegos, con interesantes noticias sobre los títulos que llegarán a nuestros ordenadores la próxima temporada.

Como ya vimos en nuestra anterior cita mensual, la impresión general recibida por parte de la prensa especializada, es que todas las compañías abandonan paulatinamente los disquetes como soporte para sus programas, para basar sus trabajos en la tecnología CD-ROM, con la consiguiente mejora en cuanto a volumen de información y sonido.

En esta segunda entrega del reportaje especial, podréis encontrar los programas de las compañías que el mes pasado dejamos en el tintero por falta de espacio, ya que la enorme cantidad de títulos presentados en el Grand Hall de Olympia por las distintas empresas, dan lugar para llenar no una, sino varias revistas.



MECHWARRIOR 2 (Activision)



ACTIVISION

Entre los productos que presentó la veterana compañía norteamericana cabe destacar tres productos. *Mechwarrior 2* es la continuación de uno de los títulos más clásicos de PC, en el que diferentes robots deben enfrentarse en una terrible lucha de titanes, donde se han mejorado notablemente el escalado de gráficos y las perspectivas en tres dimensiones.

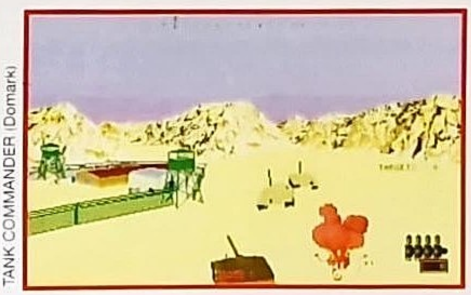


SHANGHAI: GREAT MOMENTS (Activision)



SHANGHAI: GREAT MOMENTS (Activision)


PLANETFALL (Activision)


TANK COMMANDER (Domark)


CYBERJUDAS (Empire)

Planetfall, por su parte, es una aventura gráfica con gráficos renderizados impresionantes, y *Shanghai: Great moments*, es una nueva entrega del ya clásico juego basado en las fichas del mahjong, aunque esta vez está presentado en SVGA, y bajo Windows.

DOMARK

De tres de los productos presentados por Domark en la feria (*Absolute Zero, Orion Conspiracy*, y *Tank Commander*), ya os hemos hablado anteriormente en nuestra sección de noticias, por lo que su mayor novedad radica en *Lords of Midnight*, un juego de aventura-rol del conocido programador Mike Singleton, que pronto va a ser finalizado, muchos meses después de su presentación hace dos E.C.T.S.


LORDS OF MIDNIGHT (Domark)


PICTURE PERFECT GOLF (Empire)

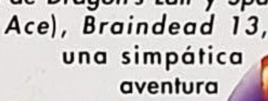

CIVIL WAR (Empire)

EMPIRE

Si te gustó *Shadow President*, *Cyberjudas* es la segunda parte de aquel sensacional simulador político. Empire también presentó títulos como *Civil War*, un juego de estrategia basado en la guerra de secesión norteamericana; *Dawn Patrol Head to Head*, versión para módem y red del conocido simulador aéreo; *Picture Perfect Golf*, un juego de golf fotorealista; y en conjunción con la compañía canadiense Readysoft (creadores de *Dragon's Lair* y *Space Ace*), *Braindead 13*, una simpática aventura protagonizada por un jovenzuelo que debe escapar de un personaje chiflado.

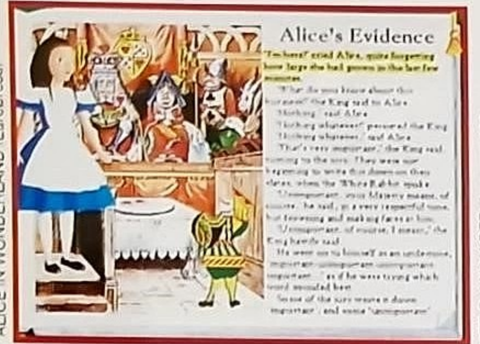

ABSOLUTE ZERO (Domark)


ORION CONSPIRACY (Domark)






BRAINDEAD 13 (Readysoft)



ALICE IN WONDERLAND (Europress)

EUROPRESS SOFTWARE

La empresa creadora de *Klik & Play*, presentó en la feria el primero de una serie de cuentos infantiles en CD-ROM, *Alice in Wonderland* (*Alicia en el País de las Maravillas*), y una colección de programas educativos dirigidos al mercado inglés.


ALICE IN WONDERLAND

IMPRESSIONS

La veterana compañía Impressions, conocida por sus juegos estratégicos, además de *Front Lines* (producto del que hablamos más extensamente este mes en la sección previews), presentó *High Seas Traders*, un juego basado en el comercio naval del siglo XVII, y *Ultimate Soccer Manager*, título que nos permitirá dirigir nuestro propio equipo de fútbol.


HIGH SEAS TRADERS (Impressions)

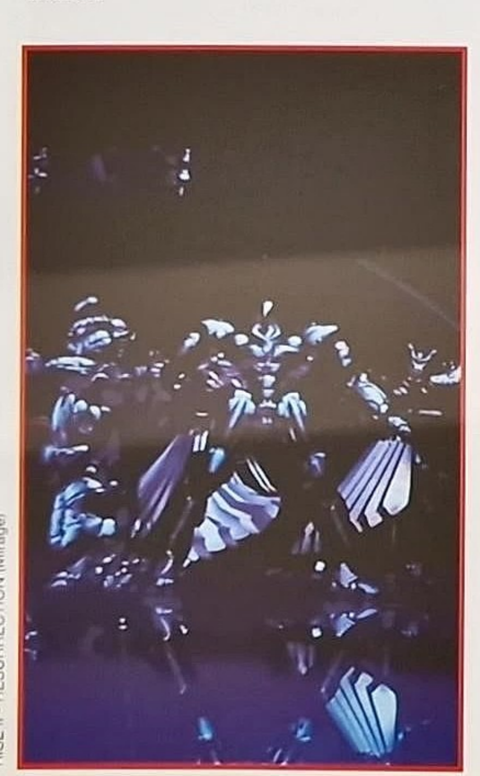


ULTIMATE S. MANAGER (Impressions)


ULTIMATE SOCCER MANAGER

MIRAGE

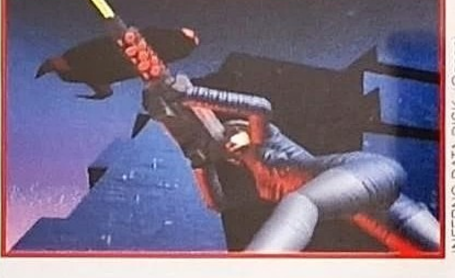
Tras el relativo éxito de *Rise of the Robots*, Mirage anunció en la feria la preparación de la segunda parte de este conocido arcade de lucha bajo el sobrenombre *Resurrection: Rise 2*. Antes es posible que nos deleitemos los ojos con *The Adrenaline Factor*, una extraña aventura con gráficos renderizados.


RISE II - RESURRECTION (Mirage)


THE ADRENALIN(E) FACTOR (Miragfe)

OCEAN

La mítica Ocean, además de anunciar su alianza temporal con la compañía Team 17, presentó para PC y compatibles un nuevo disco de datos para el simulador *Inferno*, y dos nuevos juegos: *Iron Angel*, un título que mezcla simulación y aventura espacial, y *Sea Legends*, un programa estratégico basado en la piratería del siglo XVI.



INFERNO DATA DISK (Ocean)

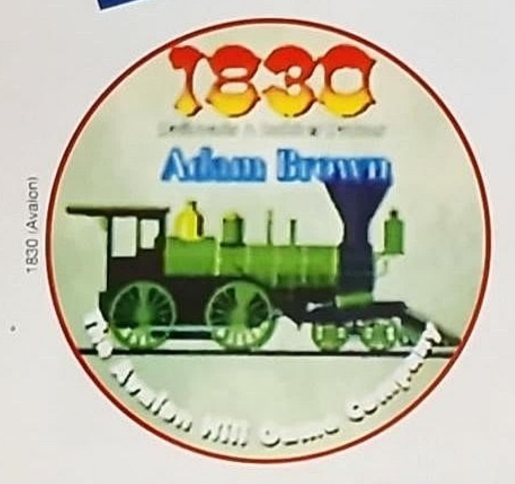

SEA LEGENDS (Ocean)


IRON ANGEL (Ocean)

U.S. GOLD

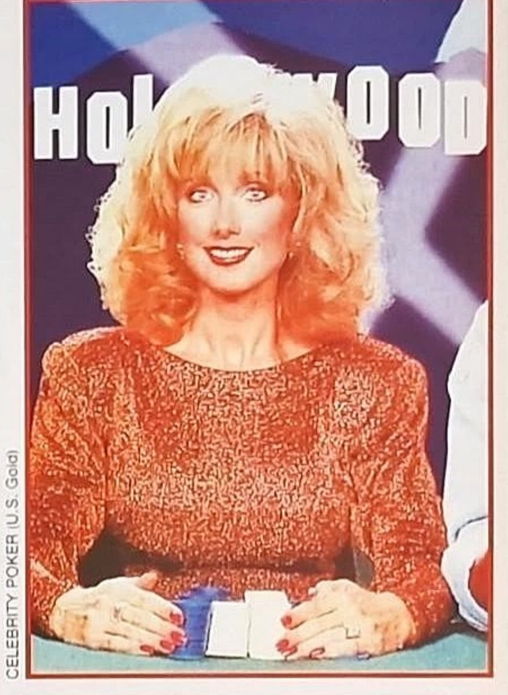
Fuera de la feria, en un hotel cercano a la misma, U.S. Gold presentaba no solo sus nuevos títulos, sino también los de sus compañías asociadas. Entre los mejores de todas ellas podemos encontrar programas tan interesantes como *The Riddle of Master-Lu*, una divertida aventura gráfica; la segunda parte de *Jour-*


CD-ROM
THE BIG RED AdVENTURE
Una delirante aventura capitalista más alla del "Telón de Acero"
2.995 Ptas.
SOFTWARE Y MANUAL EN CASTELLANO
PROEIN
¡¡YA DISPONIBLE EN TU KIOSCO O TIENDA HABITUAL!!
★ "IRÓNICO, SARCÁSTICO, CHISTOSO, DIVERTIDO, IRREVERENTE, SIMPÁTICO... UNA AVENTURA CON TODAS LAS DE LA LEY". MICROMANIA
★ "SI TE GUSTAN LAS AVENTURAS GRÁFICAS, ESTATE ATENTO A ESTE JUEGO QUE DARA MUCHO QUE HABLAR EN LOS PRÓXIMOS MESES". OK PC
★ "TODO ESTA PENSADO PARA QUE EL JUGADOR SE LO PASE REALMENTE EN GRANDE MIENTRAS JUEGA UNA AVENTURA GRÁFICAMENTE SORPRENDENTE... UN PROGRAMA REALMENTE EXCEPCIONAL". PC MANIA 87%
PROEIN SOFTWARE
UN MUNDO INTERACTIVO
Velazquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08/09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID



1830 (Avalon)

neyman Project, Buried in Time; Wetlands, por su parte, es una aventura protagonizada por un matón detective; *1830*, un simulador estratégico de la compañía americana Avalon, de corte parecido a *Railroad Tycoon*; *Celebrity Poker*, un CD-ROM protagonizado por la guapa Morgan Fairchild; *Jetski Rage*, un simulador acuático de carreras en motos de agua; la tercera entrega de *Jetfighter*; *Stalingrado*, basado en la conocida batalla de la Segunda Guerra Mundial; *Flight Commander II*, un juego de estrategia aérea; entre otros títulos muy interesantes.


CELEBRITY POKER (U.S. Gold)


WETLANDS (U.S. Gold)


JETFIGHTER III (U.S. Gold)


BURIED IN TIME (U.S. Gold)

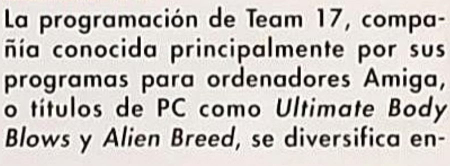


STALINGRADO (Avalon)



TEAM 17

La programación de Team 17, compañía conocida principalmente por sus programas para ordenadores Amiga, o títulos de PC como *Ultimate Body Blows* y *Alien Breed*, se diversifica en-




FLIGHT COMMANDER 2 (Avalon)


ALLIEGANCE (Team 17)


JETSKI RAGE (U.S. Gold)



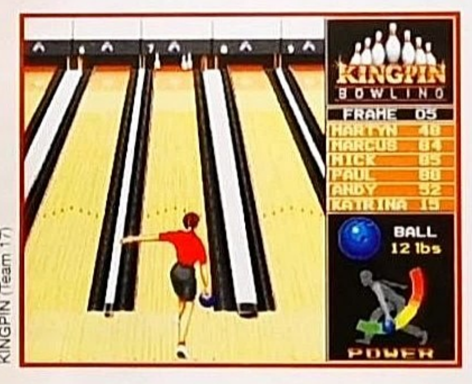
HEROES OF MIGHT & MAGIC (U.S. Gold)


SUPERFROG (Team 17)

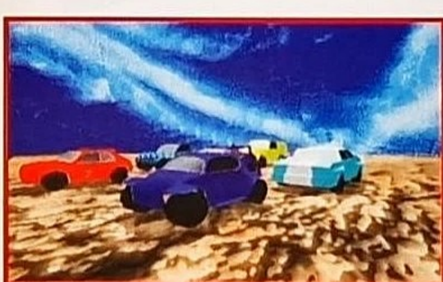
tre géneros muy diferentes. En *Alliegance*, encontramos una aventura con gráficos con escalado de texturas, mientras que *Rollcage* es un simulador automovilístico en tres dimensiones. Por otra parte, *Superfrog* pone el punto plataformero y *Worms* trae a la memoria a los pequeños Lemmings. Si preferimos los juegos deportivos, podremos disfrutar con *Kingpin*, un simulador de bolos, o *IFL Soccer*, un programa de managers de equipo de fútbol.



WORMS (Team 17)



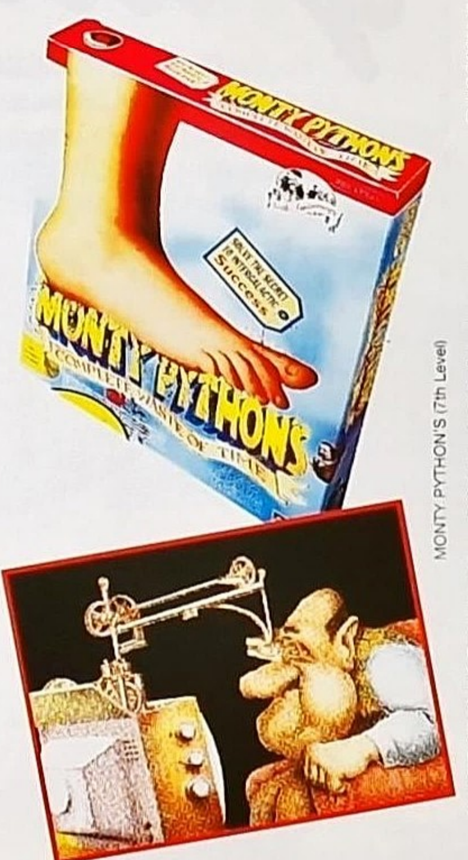
KINGPIN (Team 17)


ROLLCAGE (Team 17)


IFL SOCCER (Team 17)

7TH LEVEL

Esta, hasta ahora, desconocida compañía británica, ha entrado en el mundillo PC con dos títulos basados en la historia del famoso grupo de humoristas Monthy Phyton. El primero es un salvapantallas en CD-ROM que engloba vídeos, animaciones y juegos, mientras que el segundo es una aventura también en disco compacto.



MONTY PYTHON'S (7th Level)

BLACK LEGEND

Continuamos con nuevas compañías. Black Legend mostró cuatro interesantes títulos para PC: en *Evil's Doom* debemos vanzar por la mazmorra del Diablo y en *Football Glory* jugaremos al deporte rey en un programa similar al gran *Sensible Soccer*. Si preferimos los juegos de coches, podremos disfrutar con *Leading Lap*, y, si preferimos el rol tridimensional tenemos *Tower of Souls*.


EVIL'S DOOM (Black Legend)


FOOTBALL GLORY (Black Legend)


TOWETR OF SOULS (Black Legend)



GRANDSLAM

Además de la versión en CD-ROM de *Nick Faldo's Golf* que comentamos en el anterior número de la revista, Grandslam tenía en su stand muestras de *Base Jumpers*, un extraño juego de plataformas, y *Ruffian*, del mismo género, pero con diferente estilo de juego.


LEADING LAP (Black Legend)

Conéctat

y diviértet

Con tu PC y TELELINE vivirás una nueva aventura: la del juego a lo grande.
TELELINE te ofrece el más completo catálogo de juegos para PC, accesorios para tu ordenador, antivirus, etc., mediante el servicio especial de



Solamente tendrás que llevar, por vía telefónica, la demo o el juego directamente a tu ordenador. También podrás encontrar las soluciones o los mapas que te permitirán completar los juegos más difíciles. Pedir pistas que te amplíen la jugada. Lo que quieras.

Y la última novedad en el mundo de los juegos: Los múltiples, que te permitirán enfrentarte con multitud de personas al mismo tiempo en todo el mundo, simplemente conectando con ellas a través de un módem.



POR SOLO 4.990 PTAS

Para adquirir este módem, al increíble precio de 4.990 ptas. (gastos de envío incluídos), sólo tienes que rellenar este cupón con tus datos y enviarlo a TELELINE, c / Velázquez, 10 - 2º dcha. 28001 Madrid. También puedes realizar tu pedido por teléfono llamando al 91-577 85 21 o por fax: 91-575 86 33.

Modo de pago: ☐ Contra-reembolso
☐ Giro postal (adjunto fotocopia del resguardo)

Nombre y Apellidos: ______________ Edad: ______

Dirección: ______________ Localidad: ______

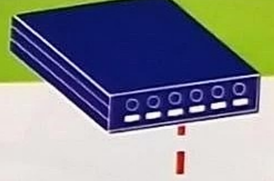
Provincia: ______________ Código Postal: ______ Teléfono: ______

"Mediante esta firma, el solicitante declara conocer y aceptar el coste de conexión del juego múltiple que se entrega, y que será el de las tarifas telefónicas actuales, así como las modificaciones de las mismas que sean adoptadas por Telefónica de España, S.A.".

FIRMA.

Si necesitas más información, o ya tienes módem y quieres recibir nuestro Software para Windows, llama al 91-577 85 21.
Promoción válida hasta fin de existencias.

OK



al mundo a lo grande

TELECOMPRA, gestionado por La Tienda en Casa, división de venta a distancia de El Corte Inglés. En él encontrarás de todo y para que todo te sea superfácil puedes probar los juegos que te interesen.

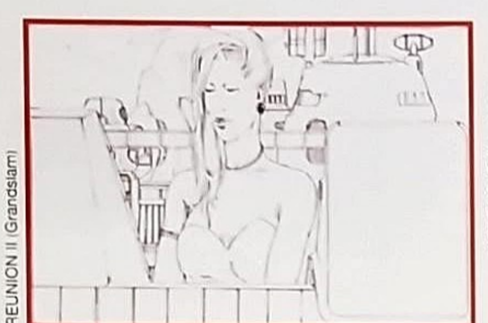


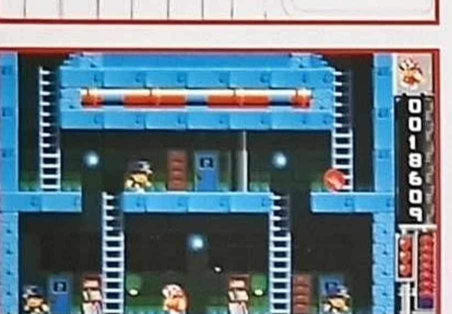
Además, el servicio TELELINE pone a tu disposición otras muchas opciones para que no te falte de nada: novedades, imágenes y sonidos, ofertas, bolsa de material, artículos de revistas, etc...
Y por primera vez en España, para que tengas todo bajo control dispones de una ventana que te indicará exactamente el tiempo y coste de la conexión.
Con TELELINE y sus juegos, conéctate al mundo y empieza a divertirte a lo grande.

Tarifa normal: 16 ptas/minuto. Laborables (excepto sábados), de 17,00-22,00h. **Tarifa reducida:** 10 ptas/minuto. Domingos, festivos y sábados de 14,00-8,00h. Laborables de 22,00-8,00h. **Tarifa hora punta:** 22 ptas/minuto. Laborables de 8,00-17,00h y sábados de 8,00 a 14,00 h.



Sus dos productos más interesantes resultaron ser *Reunion 2*, secuela del programa estratégico del mismo nombre, y *Seven Sword of Mendor*, un juego de rol, al estilo del mítico *Dungeon Master*.


REUNION II (Grandslam)


BASE JUMPERS (Grandslam)


RUFIAN (Grandslam)



SEVEN SWORD OF MENDOR (Grandslam)

NOVALOGIC

Los creadores de los simuladores *Armoured Fist* y *Comanche*, presentaron la segunda parte de este último: *Werewolf vs. Comanche*. En esta ocasión se enfrentan dos de los mejores helicópteros de la historia, teniendo en cuenta que se ha mejorado el programa renderizador, y se ha añadido la posibilidad de jugar contra otra persona, vía módem o red.


WEREWOLF (Novalogic)


WEREWOLF (Novalogic)



TIME WARNER

Otra compañía con variedad de productos fue Time Warner. Entre los deportivos cabe destacar *NHLPA All-Stars*, un juego de hockey sobre hielo, y *Striker '95*, la versión PC del juego de consolas que además tiene vídeos digitalizados. Por otra parte, encontramos *Fast Attack* y *Atmosfear*, dos juegos muy diferentes en su concepción, y *Primal Rage*, el archiconocido arcade de las máquinas recreativas de lucha entre dinosaurios para PC CD-ROM.

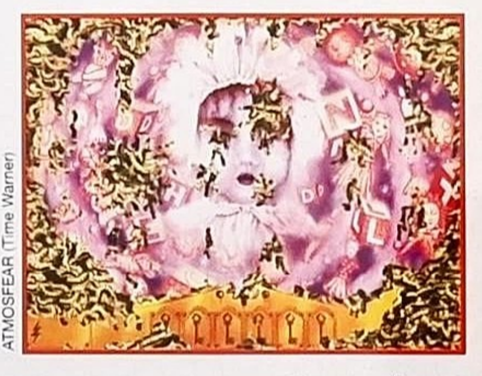
ANTONIO GREPPI

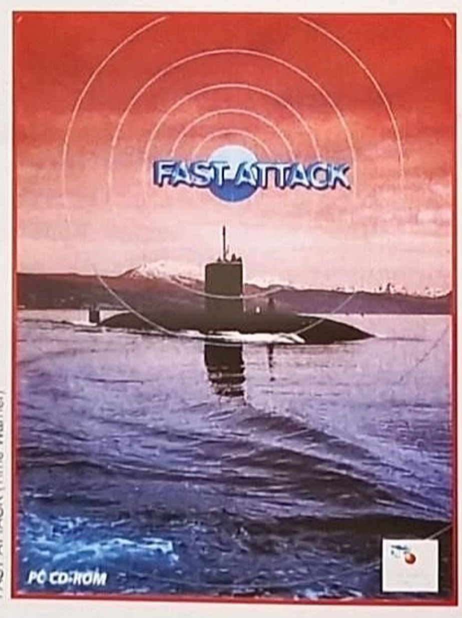

NHLPA ALL-STARS (Time Warner)



PRIMAL RAGE (Time Warner)


STRIKER'95 (Time Warner)


ATMOSFEAR (Time Warner)



FAST ATTACK (Time Warner)

LECTORES CD-ROM TRUST CAROUSEL

* Reproducción directa de Cds de música con botones en la parte frontal * Conexión en la parte frontal para auriculares * Compatible con Xa, CD-I Movie y Photo CD * Conexión IDE directa a la controladora del disco duro *

TRUST CAROUSEL 4-SPEED

¡VELOCIDAD CUADRUPLICADA!

¡NOVEDAD!

* Velocidad de 600 KB/s
* Memoria caché de 256KB
* Tiempo de acceso 310 ms
* Incluye driver y títulos de CD Trust

PVP **30.172** pts
Precio 10+ unidades 28.500 pts



* Velocidad doble de 300 KB/s * Memoria caché de 128KB * Tiempo de acceso 350 ms * Incluye driver, tarjeta interface IDE, cable de audio y títulos CD Trust
PVP **18.965** pts
Precio 10+ unidades 17.900 pts



* Velocidad doble de 300 KB/s * Memoria caché de 128KB * Tiempo de acceso 380 ms * Incluye driver y títulos CD Trust
PVP **17.241** pts
Precio 10+ unidades 16.500 pts

Módems/fax Trust Communicator




¡Entre al nuevo mundo de las comunicaciones e Internet con los módems Trust! ¡Incluyen Trio DataFax y Amaris Ibertex para Windows en castellano, además de Trio DataFax para DOS, Trio DataComm para DOS y una suscripción gratis de seis meses a nuestra potente BBS!

PVP **12.931** pts · P. 10+ 12.000 pts
PVP **14.655** pts · P. 10+ 13.700 pts
PVP **31.035** pts · P. 10+ 29.000 pts
PVP **33.621** pts · P. 10+ 31.900 pts



Trust IOMEGA Series ¡Copias de seguridad sin problemas! ¡Ahora capacidad aumentada hasta 420 MB!

Gracias a la aplicación del formato estándart QIC-80 Wide se ha aumentado la capacidad de 250 a 420 MB. QIC-80 Wide utiliza una cinta más larga y más ancha para poder almacenar datos adicionales. También es posible leer y escribir las cintas normales de 240MB y 310MB XL.

T 250 · PVP **19.828** pts
T 420 · PVP **23.276** pts
T 250 · Precio 10+ 18.600 pts
T 420 · Precio 10+ 21.900 pts

Edutainment Pak



BLUE FORCE * RINGWORLD * THE FAMILY DOCTOR * AESOP'S FABLES * RED BARON * THE MAGIC DEATH 2 * THE FIRST EMPEROR OF CHINA * HILARIOUS * INCA II * WORLD LITERARY *

¡10 CDs! PVP **6.035** pts · Precio 10+ 4.500 pts

The Best 10 CD Pack





CONCISE ENCYCLOPEDIA * THE ANIMALS! * BODYWORKS VOYAGER * CARDSHOP PLUS * TIME ALMANAC * KEY TRAVEL MAP * JEWELS OF THE ORACLE * THE PAPER BAG PRINCESS & MUD PUDDLE * ZODIAC GAME PAK * PHOTOLIBRARY *

¡10 CDs! PVP **6.035** pts · Precio 10+ 5.100 pts

ShareWare 2 The Maxx

ShareWare 2 The Maxx 6 Disc Set · FREE!

SHAREWARE * WINDOWSWARE * BIZZNESSWARE * SWINSUITS * PC GAMES * SIGHTS & SOUNDS

¡6 CDs! PVP **3.362** pts · Precio 10+ 2.990 pts

ShareWare Overload Trio



¡Más de 1.5 Gigabytes de shareware reciente!

¡3 CDs! PVP **2.957** pts · Precio 10+ 2.400 pts

Take Ten II



DOOM * FONTS 125 * PRINTMASTER GOLD * MY FIRST WORLD ATLAS * WIZARDRY * WOLFENSTEIN 3D * GT PERSONAL ACCOUNTING * CRIME CITY * AIR FORCE COMMANDER * C.H.A.O.S. CONTINUUM *

¡10 CDs! PVP **6.035** pts · Precio 10+ 4.600 pts

C/ Arcipreste de Hita 2, Esc. D, bajos A, B y C
28220 Majadahonda (Madrid)



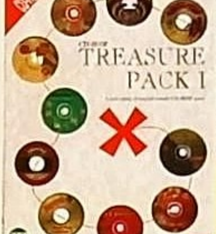
MediaClips Super Bundle



Selección de lo mejor de la serie Media Clips! ¡Ideal para prestaciones, educación, aplicaciones multimedia y para el puro entretenimiento!

¡10 CDs! ¡PARA PC Y MACINTOSH! PVP **6.035** pts · Precio 10+ 4.600 pts

Treasure Pack



CLIP ART NOVICE * PHOTO PRO VOLUME 1: FOTOBANK * GALLERY OF DREAMS: SURREAL IMAGERY * PHOTO PRO VOLUME 6: FLOWERS * FONT PRO VOLUME 1: THE ESSENTIALS * CD FUN HOUSE 9.0 * QUICKTOONS I: CARTOONS CLASSICS * NEWSBYTES * WASHINGTON & INSIGTH : 1994 EDITION * SUPERTOONS

¡10 CDs! ¡PARA PC Y MACINTOSH! PVP **6.035** pts · Precio 10+ 4.800 pts

Compuserve CD Value Pak



Conozca Internet y Compuserve, uno de los servicios de información electrónica más conocidos y difundidos mundialmente, sin trucos, verdades a medias o tarifas escondidas! ¡Basta una llamada normal a Madrid o Barcelona! ¡La más completa recopilación de información, servicios y ofertas de Compuserve disponible hasta el momento! ¡Incluye 2 Cds, Guía del usuario de Compuserve, Guía del usuario del software WinCim, Directorio de Servicios, Localización para el uso y acceso de Internet a través de Compuserve, "Compuserve Manufacturers " Value Pack" (más de 500 dólares en ofertas) y Crédito de 25 dólares automático para la cuenta del usuario. Documentación y Software en inglés.

¡INTERNET A SU ALCANCE! PVP **5.603** pts y Precio 10+ 4.500 pts

Take Ten I



* MIGHT & MAGIC III * THE HUMANS * TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL * THE DAGGER OF AMON RA * READER RABBIT'S * EVASIVE ACTION * CASINO PACK 1 * CD BLASTER * COOK BOOK USA PUBLISHER'S PARADISE LITE *

¡10 CDs! PVP **6.035** pts · Precio 10+ 4.600 pts

Productos importados y distribuidos por...

abc analog, s. l. *Directo*

☎ (91) 6342000 / 6343213
(91) 6344786 / 6341293
Apartado de correos 157
Majadahonda (Madrid)
BBS: (91) 6345100 RDSI 6347020

IVA no incluido en los precios
Precios válidos salvo error tipográfico y sujetos a cambio sin previo aviso
Todas las firmas y títulos mencionados están registrados por sus respectivos propietarios
"Precios 10+ unidades" consultar condiciones

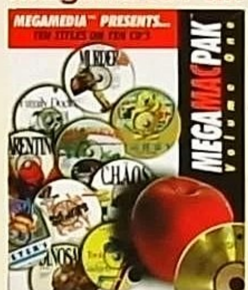
Mega Pak 1



* MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL * F-14 TOMCAT * LINKS THE CHALLENGE OF GOLF * THE SAVAGE EMPIRE * DINOSAUR SAFARI * IMAGINATION! * FREAKIN' FUNKY FUZZBALLS * AUDUBON'S BIRDS * AUDUBON'S MAMMALS * MAGIC DEATH: VIRTUAL MUDER 2 * TEST DRIVE III: THE PASSION *

¡11 CDs! PVP **5.172** pts · Precio 10+ 4.100 pts

MegaMACPak



* THE FAMILY DOCTOR 2ND EDITION * PARENTING: PRENATAL TO PRESCHOOL * PETER NORTON PRESENTS SYSTEM 7.5 MADE EASY * VIRTUAL MURDER 2 * THE CHAOS CONTINUUM * DINOSAUR SAFARI * "CELL"EBRATION * TOOLS AND GADGETS * PETER'S MAGIC ADVENTURE * BARRY THE BEAR

¡10 CDs! ¡SOLO PARA MACINTOSH! PVP **6.035** pts · Precio 10+ 4.600 pts

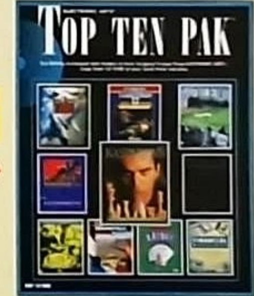
Explorer Pack




TONY QUINN'S VIRTUAL GALAXY * SOUND LIBRARY PRO * SUPERTOONS 2 * THE LEGEND CONTINUES! * WORLD OF MOTION * CD FILMFEST: COMEDY CLASSICS * BEYOND THE WALL OF STARS * LOON MAGIC * FONT PRO 2: TYPES OF DISTINCTION * COOL SCREEN BACKGROUNDS * THE BEST OF PHOTO PRO *

¡10 CDs! ¡PARA PC Y MACINTOSH! PVP **6.035** pts · Precio 10+ 4.800 pts

Top Ten Pak



* CHUCK YAGER'S AIR COMBAT * PGA TOUR GOLF * WING COMMANDER II * ULTRABOTS * KASPAROV'S GAMBIT * ULTIMA VII: THE BLACK GATE * SEAL TEAM * INDIANAPOLIS 500 * GRAND SLAM BRIDGE II *

¡10 CDs! PVP **6.466** pts · Precio 10+ 5.600 pts

MegaPak 2

11 CD-ROMs · MEGAPAK 2 · The Ultimate CD Bundle · PC

* JURASSIC PARK * COMPUSERVE STARTER CD * BODYWORKS VOYAGER * SLEEPWALKER * RETURN TO RINGWORLD * SHADOWLANDS * SPECTRE * THE PSYCHOTRON * JUTLAND * THE CYBERPLASM FORMULA * MICROCOSM *

¡11 CDs! PVP **5.172** pts · Precio 10+ 4.100 pts

RealMagic Rave



RealMagic II	64.900 pts
RealMagic Lite	42.900 pts
RealMagic Rave 1MB	67.900 pts
RealMagic Rave 2MB	81900 pts
RealMagic Multimedia Kit	106.000 pts
RealMagic Multimedia Kit Special Edicion	334.900 pts
Flash Traffic MPEG (3 Cds)	7759 pts
Prince Interactive MPEG	6.897 pts
Man Enough MPEG	6.897 pts
RealMagic TV Time	26.900 pts
Trust Video Master MPEG Player	38.793 pts

Super 10 Cd Value Pak



* ACTION 100 * AUTOMOBILE ALMANAC DELUXE * DINOSAUR SAFARI * MATHEMATICS ENCYCLOPEDIA * MEDIA MAGAZINE 1 * MEDIA MAGAZINE 2 * TAX CUT * SMART PHOTO CD * WINTOOLS * WOLRD WAR II *

¡10 CDs! PVP **6.035** pts · Precio 10+ 4.800 pts

Adventure Pack



WORLD FACTBOOK 1994 * WHO KILLED SAM RUPERT? QUICK ART DESIGNER 1 * TONY QUINN'S VIRTUAL UNIVERSE * JOURNEY TO THE PLANETS * INTERNET SURFER: GETTING STARTED * SPACETIME AND ART PICTURES OF THE UNIVERSE * FONT PRO 3: DESIGNER TYPE * WINDSURFING: PORTFOLIO SERIES VOLUME 1 * QUICKTOONS II: WHAT'S UP DISC?

¡10 CDs! ¡PC Y MACINTOSH! PVP **6.035** pts · Precio 10+ 4.800 pts

Multimedia Mega Bundle



¡5 CDs! PVP **3.017** pts · Precio 10+ 2.400 pts

mucho más por mucho menos...

Ficha Técnica

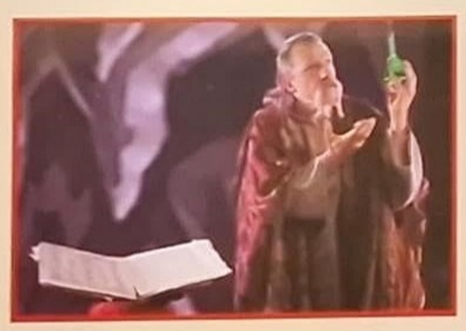
OK Preview:	ARE YOU AFRAID OF THE DARK?
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	VIACOM NEW MEDIA
Distribuidor:	CIC INTERACTIVO



La maldición de Orpheo

Dos chavales, Terry y Alex, han llegado hasta las puertas del Orpheo's Palace, un teatro abandonado años atrás. Atraídos por una extraña fuerza, los dos niños están dispuestos a introducirse en los terribles misterios del viejo escenario.





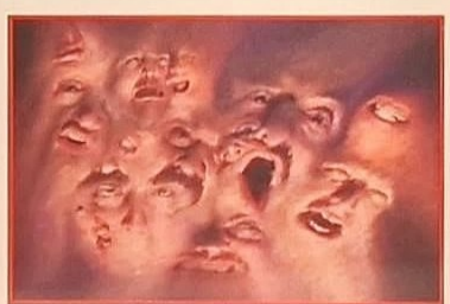
Una buena historia de terror debe contar con una trama interesante y *Are You afraid of the Dark?* es un título que sorprende desde el primer instante. Basado en la serie del mismo nombre del grupo audiovisual norteamericano Nickelodeon, el programa comienza alrededor de un fuego de campamento, que, como muchos de vosotros sabéis, es uno de los mejores sitios para contar cuentos de miedo.

La historia comienza con la misteriosa desaparición de Orpheo, un famoso mago que en 1920 sufrió un accidente en uno de sus misteriosos trucos. Desde entonces, su teatro-museo de cera está abandonado por culpa del terrible secreto, que se supone se oculta entre sus paredes, ya que todas aquellas personas que han intentado visitar los misterios de tal enredo han tenido un destino incierto. Los protagonistas principales del juego son Terry y Alex, dos jovenzuelos que, atraídos por una extraña fuerza han entrado en el lugar, del cual deben escapar sin ser atrapados por el infame Orpheo.

Gráficamente, *Are You afraid of the Dark?*, es muy espectacular. Sus gráficos Super VGA son excepcionales y, si además se tiene en cuenta que se han añadido vídeos digitalizados de la serie de televisión (lástima, que no ha traspasado nuestras fronteras, ya que es muy buena), la diversión está asegurada. El sistema de manejo es muy sencillo gracias al ratón, y el sonido es francamente bueno, tanto en las distintas melodías como en las voces digitalizadas. Si te gustan las aventuras, con esta te "morirás de miedo"... o de gusto, gracias a su cuidada realización. El mes que viene en vuestras pantallas.

● ANTONIO GREPPI

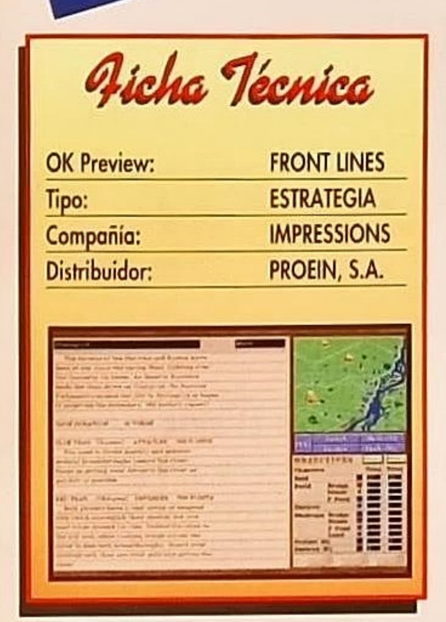






Ficha Técnica

OK Preview:	FRONT LINES
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	IMPRESSIONS
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



Combate futuro

Un nuevo juego de estrategia militar irrumpe en nuestros ordenadores, para darnos la oportunidad de decidir el destino de los países que participan en el mayor conflicto bélico de las eras futuras.

Front Lines es el nombre de este tan apasionante como complicado nuevo producto de Impressions.

Siguiendo unos esquemas de juego más que parecidos a los de *Battle Island*, *Front Lines* nos mete de lleno en las zonas estratégicas más importantes en las que se desarrolla una guerra mundial futura.

Como principales características, *Front Lines* dispone de unos excelentes gráficos en SVGA a 256 colores, un completo editor de escenario, batallas y situaciones, dieciocho tipos diferentes de ingenios militares que tendremos que ir descubriendo para hacer más poderosa nuestra tropa y la posibilidad de jugar vía módem con un compañero.

MUY BIEN EXPLICADO

Ante todo decir, que si en algo destaca *Front Lines* es en su esmero a la hora de cuidar la explicación del funcionamiento del juego. Tres son los manuales que vienen junto con el programa en sí, y cada uno tratando de cosas diferentes. El primero es una guía tutorial, que nos permite dar los primeros pasos por este juego, el segundo es el libro de instrucciones generales, donde entran las especificaciones técnicas, y la explicación de cada uno de los menús, y por último, un librito con el que podremos manejarnos por el editor de escenarios.

Front Lines promete dar un muy buen sabor de boca a todos los fanáticos e incondicionales de los juegos de estrategia bélica.

● CARLOS F. MATEOS













El diseño previo de cada uno de los vehículos e infantería que participan en el juego ha sido cuidado al máximo, tanto en sus movimientos como en el detalle de los mismos. Esta pantalla muestra uno de esos delicados momentos ante los que se encontraron los programadores.

Ficha Técnica

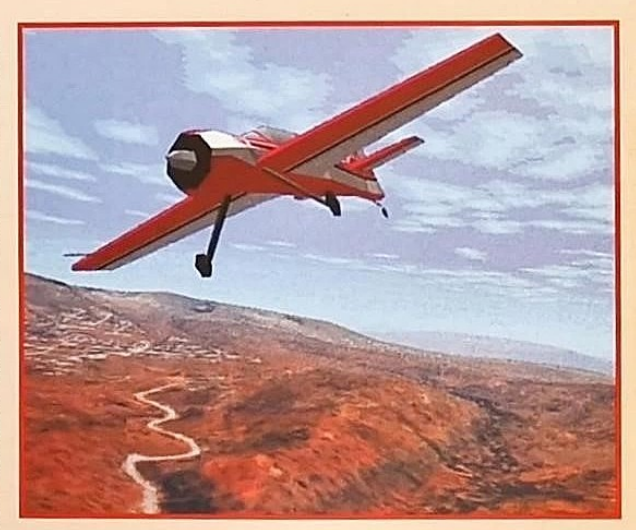
OK Preview:	FLIGHT UNLIMITED
Tipo:	SIMULADOR
Compañía:	LOOKING GLASS
Distribuidor:	ERBE



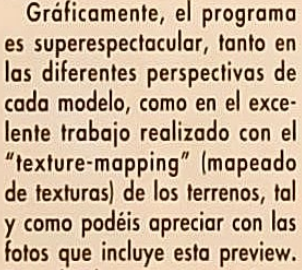
Vuelo acrobático

Todos aquellos que ya estáis cansados de simuladores militares estáis de suerte, ya que este nuevo programa os introducirá de lleno en una modalidad poco conocida: el vuelo acrobático, para lo que contamos con una enorme variedad de avionetas y planeadores.

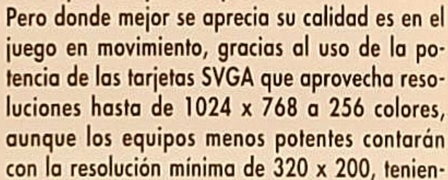
El mundillo de los simuladores de vuelo se divide normalmente entre simulación militar o civil, pero este nuevo *Flight Unlimited* incorpora un nuevo género poco explotado en los ordenadores PC y compatibles: el vuelo acrobático. Los programadores de Looking Glass Technologies han reproducido perfectamente esta modalidad de navegación aérea, permitiendo realizar peligrosas maniobras sin movernos de casa, como loopings, rizos, picados, caídas en barrena... Como es habitual en este tipo de juegos, se ha incluido un amplio número de avionetas, entre las que encontramos modelos como la avioneta rusa Sukhoï Su-31, la francesa Extra 300S, la americana Pitts Special S-2B e, incluso, un planeador como el Grob 103, donde debemos contar con las corrientes de aire, al carecer de fuerza motriz.





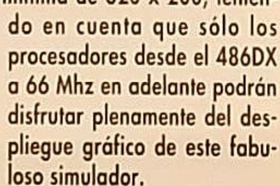


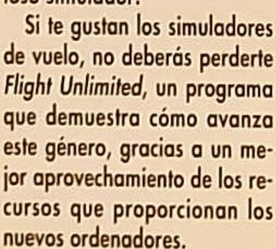
Gráficamente, el programa es superespectacular, tanto en las diferentes perspectivas de cada modelo, como en el excelente trabajo realizado con el "texture-mapping" (mapeado de texturas) de los terrenos, tal y como podéis apreciar con las fotos que incluye esta preview.



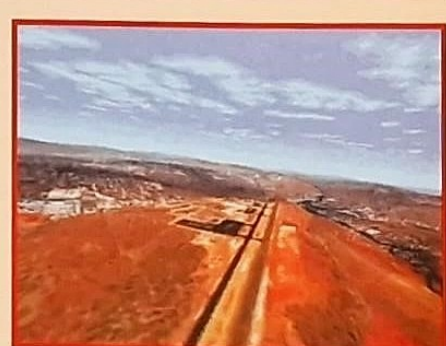
Pero donde mejor se aprecia su calidad es en el juego en movimiento, gracias al uso de la potencia de las tarjetas SVGA que aprovecha resoluciones hasta de 1024 x 768 a 256 colores, aunque los equipos menos potentes contarán con la resolución mínima de 320 x 200, teniendo en cuenta que sólo los procesadores desde el 486DX a 66 Mhz en adelante podrán disfrutar plenamente del despliegue gráfico de este fabuloso simulador.

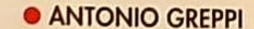






Si te gustan los simuladores de vuelo, no deberás perderte *Flight Unlimited*, un programa que demuestra cómo avanza este género, gracias a un mejor aprovechamiento de los recursos que proporcionan los nuevos ordenadores.





● ANTONIO GREPPI



LISTA DE GANADORES DEL CONCURSO TeleLine



- Fernando López Moreno. Sevilla
- Luis C. San Martín Fernández. Vigo (Pontevedra)
- Fernando Marros Beltrán. Logroño (La Rioja)
- José Planes Moreno. Las Rozas (Madrid)
- Roberto Navarro López. Madrid
- Cándido Otero Salgueiro. Vigo (Pontevedra)
- Sergio Pina Tremul. Manlleu (Barcelona)
- Juan C. Hernández López. Valladolid
- Mª Belén Menéndez Rodríguez. Oviedo (Asturias)
- Jesús Miguel Arrieta Zaldivar. Logroño (La Rioja)
- Manuel Henarejos Montoya. Arenales del Sol (Alicante)
- Raúl Nombela Sánchez. Toledo
- Jaime Rosean Vila. Manlleu (Barcelona)
- Francisco Manuel Sánchez Vicente. Puerto de Sagunto (Valencia)
- Marco Antonio Rodríguez Fernández. Vilanova i la Geltru (Barcelona)
- Rafael Miros Boix. Lloret de Mar (Gerona)
- José Cañizares González. Madrid
- Nuria Morales. Barcelona
- Emilio Gareta Minquillón. Zaragoza
- José María Lonzano Rodero. Madrid
- Isidor Bernabé i Conesa. Barcelona
- Antonio Ramos Julia. Figueres (Gerona)
- Julián Gil Piquer. V. de Gallego (Zaragoza)
- Xesús M. Portabales. Gerona
- Oscar Merino Uriondo. Leida (Vizcaya)
- David Escudero González. La Coruña
- Carlos Oñate Díaz. Madrid
- Andrés Llobera Colomar. Palma de Mallorca (Baleares)
- Guillermina Sierra Blanes. Valencia
- José Mª del Cantero. Madrid
- Juan Ramón Rico Ortega. Granada
- J. Carlos Serra Puig. Carcaixent (Valencia)
- Pedro Lorente García. Alicante
- Pablo Iglesias Pérez. Torrelodones (Madrid)
- Marco Antonio Alvarez Pola. Gijón (Asturias)
- Pedro Biain. Urnieta (Guipúzcoa)
- José L. Rivas Beña. Madrid
- César Nacarino García. Cáceres
- José Luis Acebal Costales. Gijón (Asturias)
- Carlos Moreno Bueno. Barcelona

Colosos de metal

Ficha Técnica

OK Preview:	METAL MARINES
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	MINDSCAPE
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



La acción transcurre en un tiempo futuro, donde una terrible guerra se ha desencadenado entre las dos grandes superpotencias que quieren tomar el poder del planeta. Nuestra misión consistirá en tomar partido por alguna de ellas.

A diferencia de otros simuladores, *Metal Marines* no se basa en dar instrucciones a nuestras unidades para ver qué efecto tienen a posteriori. En este divertido juego para Windows, la acción transcurre en tiempo real y nuestras decisiones influirán en el curso de la contienda, ya que debemos dirigir el lanzamiento de nuestros misiles a determinados puntos del territorio enemigo y el desembarco de nuestros Metal Marines, unos gigantescos robots de ataque, los cuales son el *alma mater* del programa, ya que son decisivos para el resultado de esta terrible guerra.

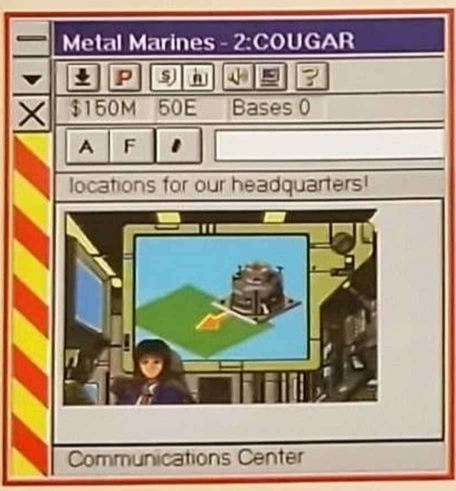
Metal Marines es realmente espectacular a nivel gráfico, gracias al uso de las diferentes resoluciones que permite el entorno Windows, aunque sólo los equipos más potentes podrán disfrutar plenamente de las máximas, que es donde es posible obtener una mejor visión de los mapas de ambos contendientes. Por otra parte, el programa es compatible con casi todas las tarjetas de sonido, si estas lo son a la vez con el conocido entorno de Microsoft.

Este juego no sólo sorprenderá a los aficionados a los juegos estratégicos, ya que el componente arcade de manejar el armamento a nuestro gusto evita que el juego se convierta en una aburrida secuencia de comandos.

ANTONIO GREPPI

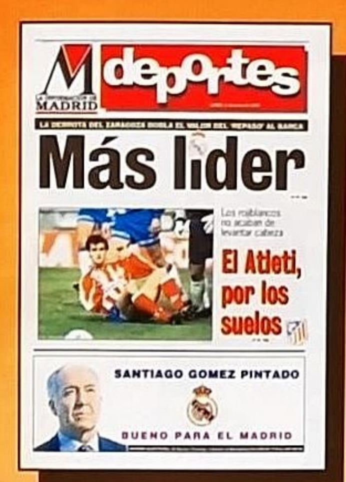






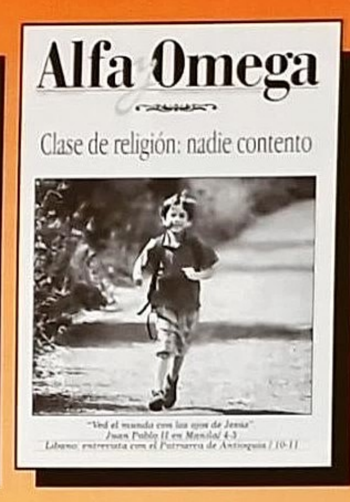












TODOS LOS DÍAS

El suplemento DEPORTES ofrece la más completa información deportiva general y la mejor información del deporte madrileño

VIERNES

Las pruebas, las competiciones, los precios... todo el mundo del motor, conducido por Emilio de Villota en el suplemento MOTOR

SÁBADO

Todo cuanto ocurre en la Unión Europea: reportajes, entrevistas, crónicas desde los distintos países, ofertas de trabajo en la Comunidad... Toda Europa en el suplemento EUROPA NUESTRA

DOMINGO

ALFA Y OMEGA es un suplemento de Religión, realizado en colaboración con el Secretariado Diocesano de Medios de Comunicación Social de la Archidiócesis de Madrid.





¡Más periódico!

El 1er reportaje multimedia mundial de motociclismo

THE MOTORCYCLE WORLD

CD-ROM **Reportaje Multimedia Interactivo**

Microsoft Windows Compatible — Multimedia PC

OLR Soft.

Multimedia Reports

Patrocinado por

PELAYO
Mutua de Seguros



Pantalla principal: desde esta pantalla accederá directamente a las seis partes más interesantes del programa.



Temporada de Velocidad '94: sabrá los pilotos ganadores, los circuitos con sus récords y virages, las máquinas de algunos pilotos de 125, 250 y 500 c.c., etc.



Reportajes especiales: grandes carreras, dragsters, superbikes, harleys, cross, enduro, trial, motos de nieve, speedway, etc.



Ficha de Modelos: tendrá a su disposición más de 400 modelos de motocicletas con sus características técnicas, fotografías, etc., con la posibilidad de realizar comparativas entre modelos.



Anatomía de la moto: podrá contemplar cómo trabaja el motor, las suspensiones, un cuadro de mandos, etc.,con animaciones renderizadas.

6.900 Ptas. IVA inc.

The Motorcycle World es un reportaje sobre el mundo de la motocicleta de más de 600 Mb. de información que incluye:

- Un catálogo con más de 400 modelos con su ficha técnica, fotografía, puntos de venta, etc.
- Historia del motociclismo con fotos y vídeos.
- Anatomía de una motocicleta con espectaculares animaciones renderizadas y funcionamiento de las partes móviles de la misma, comentadas con voz.
- Comparativas entre motos.
- Reportajes especiales de trial, G.P., Harleys, Super-Bikes, Dragsters, motos de agua, etc.
- Los mejores pilotos del mundo.
- Más de 30 minutos de Video-Reportajes espectaculares .
- Los circuitos de los grandes premios de motociclismo con sus datos..., y muchas cosas más.

A nivel técnico se ha desarrollado un interface muy visual y atractivo, incorporando yá 64.000 colores, melodías de fondo en todos los apartados, vídeo-reportajes adaptados a la forma de un "casco" virtual. La calidad de vídeo ha sido mejorada con el nuevo formato QTIME 2.0. Se ha utilizado una programación más exhaustiva para mejorar la interactividad del programa.

Solicite todos los productos OLR Soft. en su tienda habitual o llamando al teléfono (93) 274 23 93



Productor Nacional Multimedia
Nuestra imaginación es ilimitada.

OLR Software
Psg. Torras i Bages, 44
08030 Barcelona
SPAIN
Tel. (93) 274 23 93
Fax. (93) 274 29 62

1er GRAN CONCURSO MULTIMEDIA

ORGANIZADO POR:   

Más de 100 premios valorados en 2.000.000 de ptas.

PREMIOS

1er Premio

Una Motocicleta



Derbi Fenix un nuevo nivel en 50 cc.

2º Premio

Un viaje



Explendido viaje a Lanzarote para dos personas de 7 días

3er Premio

3 Kits Multimedia



Kit Multimedia Sound Blaster Pro Deluxe con la unidad de CD-ROM y hasta 10 títulos en CD's

4º Premio

5 Mountain-Bikes



Mountain-Bike NAKAMURA

5º Premio

100 Paquetes Multimedia



Barcelona Tour '95 1ª guía Multimedia interactiva de una ciudad

La entrega de premios se efectuará en los grandes almacenes de



Rambla Catalunya, 2-4 (Barcelona)

Bases del concurso

Participarán en el gran concurso Multimedia todos los cupones publicados en la revistas OK PC, CD WARE e INFORMATICA MULTIMEDIA, recibidos hasta las 24 h del 31 de Agosto de 1995 debidamente cumplimentados y con las respuestas acertadas.

El sorteo se celebrará públicamente el día 8 / 09 / 1995 en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE.

Los concursantes premiados recibirán notificación y podrán optar por recibir el premio en su domicilio o recibirlo personalmente en la entrega de premios que se celebrará el 15 / 09 / 95 en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE.

Los premios estarán expuestos en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE durante el período del concurso.

¡SUERTE!

Preguntas del concurso

1-. ¿Quien inventó la primera motocicleta?

☐ Michaux-Perraux ☐ Albert Einstein ☐ Gottlieb Daimler

2-. ¿Quién fue el campeón mundial de 500 c.c. de 1994?

☐ Kevin Schwantz ☐ Alex Crivillé ☐ Mike Doohan

3-. ¿Que pilotos formaban el Team Lucky - Pelayo en el Granada - Dakar?

☐ Mas - Orioli ☐ Arcarons - Gallardo ☐ Peterhansel - Oliver

Encuesta (necesaria para participar en el concurso)

OK PC

1-. ¿Qué microprocesador posee?

☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium Otro ....

2-. ¿Qué velocidad tiene?

☐ 33 Mhz ☐ 66 Mhz ☐ 90 Mhz. Otro ....

3-. ¿De qué memoria RAM dispone?

☐ 4 Mb ☐ 8 Mb ☐ 16 Mb Otro ....

4-. ¿Qué tipo de lector CD-ROM posee?

☐ Doble Vel. ☐ Triple Vel. ☐ Quadruple Vel. Otro ....

5-. ¿Qué tipo de programas multimedia te gustan más?

☐ Enciclopedias ☐ Educativos ☐ Documentales

Datos personales

Nombre y Apellidos ....

Domicilio..

Población .... CP.................. Provincia ....

Tel. .... Edad .... Profesión ....

Enviar a OLR Soft. Apartado de Correos 13082 08080 BARCELONA

Al comprar "The Motorcycle World"







Patrocinado por



para todas las tiendas con productos OLR.

Válido hasta el 31 de Agosto de 1995

Cualquier tipo de reclamación con respecto al vale, OLR le asesorará. Teléfono de usuario (93) 274 23 93

Duelo en altamar

La armada naval estadounidense cuenta en la actualidad con uno de los cruceros pesados más completos en cuestión de armamento por su versatilidad a la hora de enfrentarse a todo tipo de complicaciones: el *U.S.S. Ticonderoga*. Ahora tienes la oportunidad de convertirte en el capitán.

Ficha Técnica

OK Preview:	U.S.S. TICONDEROGA
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	MINDSCAPE
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



U.S.S. Ticonderoga es un nuevo simulador bélico, creado por la compañía programadora Mindscape (*Superski Pro*, *Metal Marines*), en el que tendremos que hacer las funciones del capitán del crucero en cuestión, cosa que no va a ser nada fácil, ya que nos vamos a encontrar con todo tipo de complicaciones, dentro y fuera del barco.



Ahora puedes ser el capitán

El juego ha sido creado uniendo dos géneros, la simulación y la aventura, que, si bien son distintos, bien combinados pueden crear una mezcla explosiva, como es el caso que nos ocupa.

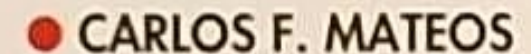
Preparaos, pues la acción a bordo de un crucero pesado de batalla es mucho más intensa de lo que os podíais creer con anterioridad, y ahora vais a tener la oportunidad de descubrirlo.

MUEVETE A TUS ANCHAS

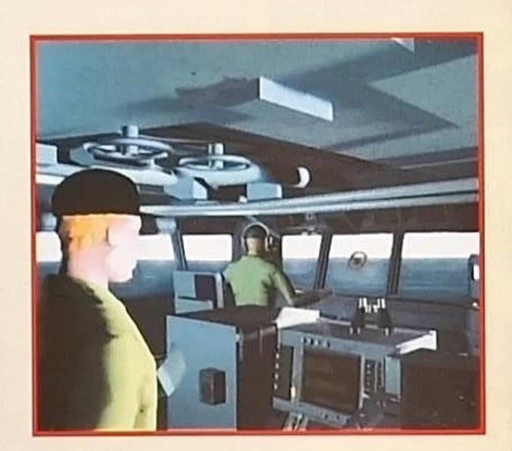
Una de las mayores novedades que podremos encontrar en el *U.S.S. Ticonderoga* es la posibilidad que tenemos de movernos con toda libertad por todas las estancias del barco, e incluso por los pasillos que nos llevan hasta ella, pudiendo interactuar perfectamente con el barco.

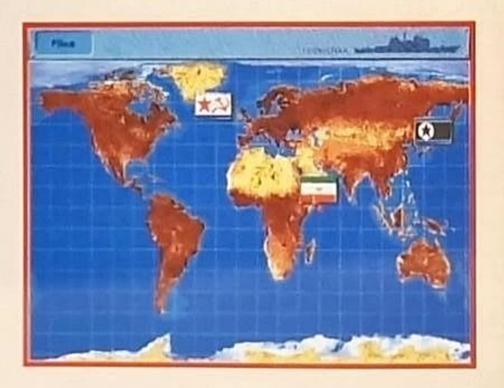
Otro de los puntos innovadores es que en todo momento controlaremos las acciones bajo una perspectiva subjetiva, que simula lo que en ese momento está viendo el capitán, por lo que para accionar un mapa no tendremos que buscarlo por una sucesión de interminables menús, sino simplemente andar hacia él y acercar la vista.

U.S.S. Ticonderoga promete convertirse en uno de los simuladores navales más completos de los que existen hasta el momento, además de agradable a la vista.

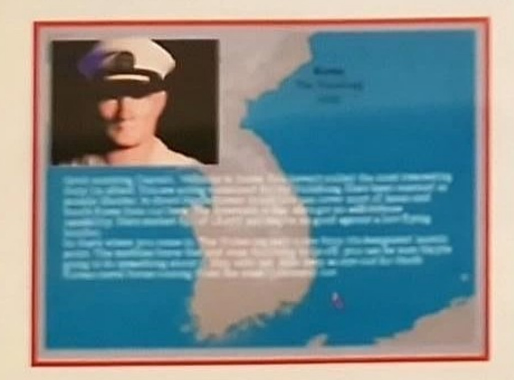


● CARLOS F. MATEOS















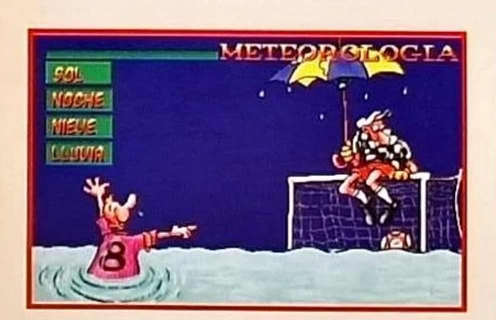
Un derroche de humor

Ficha Técnica

OK Preview:	ACTION SOCCER
Tipo:	DEPORTIVO
Distribuidor:	UBI SOFT

Todo el mundo cree que hoy en día todos los juegos relacionados con el tema del deporte rey ya no pueden incluir nada nuevo y que no queda nada por ver que nos sorprenda. Pues bien, *Action Soccer* nos va a hacer opinar exactamente lo contrario.









Dentro de escasas semanas va a aparecer en las estanterías de tu tienda habitual lo que podría ser el bombazo de los juegos deportivos, ya que donde parecía que nadie podía meter baza, creando algo completamente novedoso, Ubi Soft lanza al mercado *Action Soccer*, un juego con todas las papeletas para convertirse en el simulador deportivo de la temporada veraniega que se nos avecina.

CALIDAD ANTE TODO

Muchas son las excelencias que este juego aporta, tanto a nivel gráfico como sonoro; entre ellas destacan el enorme tamaño y detalle de los sprites, pocas veces visto en un programa de estas características, y segundo, los comentarios socarrones acerca del partido, totalmente traducidos al castellano, con el aumento de ambiente que eso aporta.



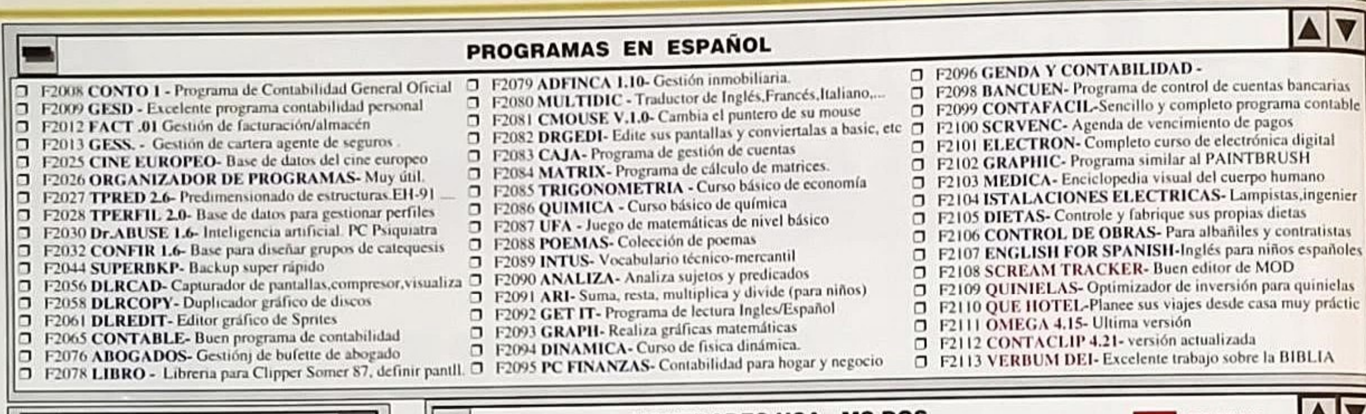
Otro de los detalles más innovadores que aporta este *Action Soccer* es la capacidad de variar la perspectiva del campo entre las dos más usadas hasta ahora por los simuladores futbolísticos, la lateral o la isométrica.

Las condiciones climáticas, las tácticas, las formaciones, diferentes efectos de zoom, un gran número de equipos donde elegir y un completo editor para crear el tuyo propio, hacen de *Action Soccer*, hoy por hoy, la mayor promesa en el terreno del software deportivo.

● CARLOS F. MATEOS

¡Los mejores programas de Shar

A fin de ofrecerle los mejores precios posibles y demostrarle las asombrosas posibilidades de los programas Shareware y Freeware, Edimestre le ofrece cada uno de estos nuevos programas al precio increíble de 200.-pts . (Este precio es válido sólo en el caso de que elija 20 programas o más.) Y todo ello sin importar el tamaño de los programas, ni el número de diskettes que ocupen.



PROGRAMAS EN ESPAÑOL

- ❒ F2008 **CONTO 1** - Programa de Contabilidad General Oficial
- ❒ F2009 **GESD** - Excelente programa contabilidad personal
- ❒ F2012 **FACT .01** Gestión de facturación/almacén
- ❒ F2013 **GESS.** - Gestión de cartera agente de seguros
- ❒ F2025 **CINE EUROPEO**- Base de datos del cine europeo
- ❒ F2026 **ORGANIZADOR DE PROGRAMAS**- Muy útil.
- ❒ F2027 **TPRED 2.6**- Predimensionado de estructuras.EH-91
- ❒ F2028 **TPERFIL 2.0**- Base de datos para gestionar perfiles
- ❒ F2030 **Dr.ABUSE 1.6**- Inteligencia artificial. PC Psiquiatra
- ❒ F2032 **CONFIR 1.6**- Base para diseñar grupos de catequesis
- ❒ F2044 **SUPERBKP**- Backup super rápido
- ❒ F2056 **DLRCAD**- Capturador de pantallas,compresor,visualiza
- ❒ F2058 **DLRCOPY**- Duplicador gráfico de discos
- ❒ F2061 **DLREDIT**- Editor gráfico de Sprites
- ❒ F2065 **CONTABLE**- Buen programa de contabilidad
- ❒ F2076 **ABOGADOS**- Gestiónj de bufette de abogado
- ❒ F2078 **LIBRO** - Libreria para Clipper Somer 87, definir pantll.
- ❒ F2079 **ADFINCA 1.10**- Gestión inmobiliaria.
- ❒ F2080 **MULTIDIC** - Traductor de Inglés,Francés,Italiano,...
- ❒ F2081 **CMOUSE V.1.0**- Cambia el puntero de su mouse
- ❒ F2082 **DRGEDI**- Edite sus pantallas y conviertalas a basic, etc
- ❒ F2083 **CAJA**- Programa de gestión de cuentas
- ❒ F2084 **MATRIX**- Programa de cálculo de matrices.
- ❒ F2085 **TRIGONOMETRIA** - Curso básico de economía
- ❒ F2086 **QUIMICA** - Curso básico de química
- ❒ F2087 **UFA** - Juego de matemáticas de nivel básico
- ❒ F2088 **POEMAS**- Colección de poemas
- ❒ F2089 **INTUS**- Vocabulario técnico-mercantil
- ❒ F2090 **ANALIZA**- Analiza sujetos y predicados
- ❒ F2091 **ARI**- Suma, resta, multiplica y divide (para niños)
- ❒ F2092 **GET IT**- Programa de lectura Ingles/Español
- ❒ F2093 **GRAPH**- Realiza gráficas matemáticas
- ❒ F2094 **DINAMICA**- Curso de física dinámica.
- ❒ F2095 **PC FINANZAS**- Contabilidad para hogar y negocio
- ❒ F2096 **GENDA Y CONTABILIDAD** -
- ❒ F2098 **BANCUEN**- Programa de control de cuentas bancarias
- ❒ F2099 **CONTAFACIL**-Sencillo y completo programa contable
- ❒ F2100 **SCRVENC**- Agenda de vencimiento de pagos
- ❒ F2101 **ELECTRON**- Completo curso de electrónica digital
- ❒ F2102 **GRAPHIC**- Programa similar al PAINTBRUSH
- ❒ F2103 **MEDICA**- Enciclopedia visual del cuerpo humano
- ❒ F2104 **ISTALACIONES ELECTRICAS**- Lampistas,ingenier
- ❒ F2105 **DIETAS**- Controle y fabrique sus propias dietas
- ❒ F2106 **CONTROL DE OBRAS**- Para albañiles y contratistas
- ❒ F2107 **ENGLISH FOR SPANISH**-Inglés para niños españoles
- ❒ F2108 **SCREAM TRACKER**- Buen editor de MOD
- ❒ F2109 **QUINIELAS**- Optimizador de inversión para quinielas
- ❒ F2110 **QUE HOTEL**-Planee sus viajes desde casa muy práctic
- ❒ F2111 **OMEGA 4.15**- Ultima versión
- ❒ F2112 **CONTACLIP 4.21**- versión actualizada
- ❒ F2113 **VERBUM DEI**- Excelente trabajo sobre la BIBLIA

NOVEDADES PARA ADULTOS

- ❒ 8001 **KIT JPEG** - Visualizador para DOS
- ❒ 8003 **FOTOS EROTICAS X** - Asia II
- ❒ 8005 **FOTOS EROTICAS X** - Black II
- ❒ 8007 **FOTOS EROTICAS X** - Orgy IV
- ❒ 8009 **FOTOS EROTICAS** - Trio VII
- ❒ 8011 **FOTOS EROTICAS** - Lesbo VI
- ❒ 8013 **FOTOS EROTICAS** - Hot I
- ❒ 8015 **FOTOS EROTICAS** - Hot II
- ❒ 8017 **FOTOS EROTICAS** - Ling II
- ❒ 8019 **FOTOS EROTICAS** - Ling III
- ❒ 8021 **ANIMACION EROTICA** - Nº 20
- ❒ 8023 **ANIMACION EROTICA** - Nº 22
- ❒ 8025 **ANIMACION EROTICA** - Nº 24
- ❒ 8027 **ANIMACION EROTICA** - Nº 26
- ❒ 8029 **ANIMACION EROTICA** -Nº 26
- ❒ 1323 **INTERESEX** - Monopoly para adultos
- ❒ 1321 **ASTROTIT** - Juego de tiro para adultos
- ❒ 8002 **KIT JPEG** - Visualizador para Windows
- ❒ 8004 **FOTOS EROTICAS X** - Asia IV
- ❒ 8006 **FOTOS EROTICAS** - Anal IV
- ❒ 8008 **FOTOS EROTICAS** - Orgy III
- ❒ 8010 **FOTOS EROTICAS** - Trio VIII
- ❒ 8012 **FOTOS EROTICAS** - Lesb VII
- ❒ 8014 **FOTOS EROTICAS** - Gay I
- ❒ 8016 **FOTOS EROTICAS** - Hot III
- ❒ 8022 **ANIMACION EROTICA** - Nº 21
- ❒ 8024 **ANIMACION EROTICA** - **Nº 23**
- ❒ 8026 **ANIMACION EROTICA** - Nº 25
- ❒ 1396 **KAMA SUTRA** -Todas las técnicas imaginables
- ❒ 1343 **MCPOP4** - Juego de acción EGA para adultos
- ❒ 1200 **DREAM GIRLS v 1** - Rubias de oro
- ❒ 1201 **DREAM GIRLS v 2** - Morenas
- ❒ 1202 **DREAM GIRLS v 3** - Orientales
- ❒ 1203 **DREAM GIRLS V4** - Negras
- ❒ 1204 **SEXUAL POSITIONS** - Hot III
- ❒ 1205 **SEXUAL POSITIONS** - Dirty I
- ❒ 1206 **SEXUAL POSITIONS - Dirty II**
- ❒ 1207 **ANAL VISION** - Nº 30
- ❒ 1208 **ANAL VISION** - Nº 31
- ❒ 1209 **SERIE PLAY HOUSE- Terry**
- ❒ 1210 **SERIE PLAY HOUSE - Amanda**
- ❒ 1211 **SERIE PLAY HOUSE - Sharon**
- ❒ 1212 **SERIE PLAY HOUSE - Linda**
- ❒ 1213 **SERIE PLAY HOUSE - Kathy**
- ❒ 1214 **SERIE PLAY HOUSE - Verónica**
- ❒ 1215 **SERIE DEEP PUSH** - Nº10
- ❒ 1216 **SERIE DEEP PUSH** - Nº12
- ❒ 1217 **SERIE DEEP PUSH** - Nº14
- ❒ 1217 **SERIE DEEP PUSH** - Nº16
- ❒ 1218 **SERIE DEEP PUSH** - Nº18
- ❒ 1219 **SERIE DEEP PUSH** - Nº11
- ❒ 1220 **SERIE DEEP PUSH** - Nº13
- ❒ 1221 **SERIE TRIO** - Orgy III
- ❒ 1222 **SERIE TRIO**- Trio VIII
- ❒ 1223 **SERIE TRIO** - Lesb VII
- ❒ 1224 **SERIE TRIO** - Gay I
- ❒ 1225 **GIRLS ON GIRLS** - Hot I
- ❒ 1226 **GIRLS ON GIRLS**- Hot II
- ❒ 1227 **BIZARRE - No se lo creera**
- ❒ 1228 **ULTRA XXX** - Nº 25
- ❒ 1229 **ULTRA XXX** - Nº 26
- ❒ 1230 **ULTRA XXX** - Nº 27
- ❒ 1231 **FOTOS EROTICAS** - Anal IV
- ❒ 1232 **PORN CELEBRITIES** - Voumen II
- ❒ 1233 **PORN CELEBRITIES** - Volumen III
- ❒ 1234 **GAY PARADISE** - Gay I
- ❒ 1235 **LESBOS PARADISE** - Lesb I
- ❒ 1236 **FOTOS EROTICAS** - Dirty VIII
- ❒ 1237 **ANIMACION EROTICA** - Nº 121
- ❒ 1238 **ANIMACION EROTICA** - **Nº 123**
- ❒ 1239 **ANIMACION EROTICA** - Nº 125

NOVEDADES USA - MS-DOS

NOVEDAD

- ❒ A3001**AQUANOID V1.1** - Rompecabezas VGA
- ❒ A3003**BOLO PART III v1.2** - Puzzle con 40 niveles. VGA
- ❒ A3004**BRIX I** - Juego de acción y de lógica 112 niveles. VGA,
- ❒ A3005**CAPTAIN COMIC 5.0** - Encuentre el tesoro del planeta
- ❒ A3006**CATCH IF YOU CAN** - Baseball en VGA/256
- ❒ A3007**CD-MAN** - El mejor juego del tipo Pacman
- ❒ A3008**AQUAMAN v1.0** - Juego lógica y estrategia de 20 niveles.
- ❒ A3009**JETPACK** - Nuevo juego VGA 256 colores 100 niveles.
- ❒ A3010**SOLAR WINDS** - Juego de aventura de EPIC Software
- ❒ A3011**COMMANDER KEEN 4** - 4ª versión de este juego DD
- ❒ A3012**CRYSTAL CAVES I** - Juego Arcade, tesoros y trampas
- ❒ A3013**DUKE NUKUM 2.0** - -Juego acción. De Apogee
- ❒ A3014**1993TRIS v7.0**- Juego VGA 18 niveles de tipo TETRIS
- ❒ A3016**CATMAR v2.01** - Juego de poker en VGA
- ❒ A3023**JILL OF THE JUNGLE** -juego arcade y aventuras. VGA
- ❒ A3024**KEN'S LABYRINTH** - juego 3D tipo Wolfenstein. VGA
- ❒ A3026**DC10 FLIGHT SIMULATION v1**-Simulador de vuelo
- ❒ A3029**XERIX v1.1** - Juego de aventura futurista 256 colores
- ❒ A3031**STAR MINES II** -Pilote una nave en un laberinto. VGA
- ❒ A3032**THE TOMB v1.0**- Juego de aventura en VGA
- ❒ A3035**LAZERCHESS v1.5** - Juego de ajedrez con rayo laser
- ❒ A3036**EPIC PINBALL** -Flipper de gran calidad VGA-EPIC
- ❒ A3038**ANCIENTS** - Juego de acción de tipo Ishar. VGA
- ❒ A3040**BALGAME II v1.0** - Excelente juego de bolas 3D-VGA
- ❒ A3043**ROBOMAZE III THE DOME** - Contiene 56 niveles
- ❒ A3047**BIOMENACE** - Excelente juego de arcade de Apogée
- ❒ A3048**SAND STORM 2**-tempestad del desierto 20 misiones
- ❒ A3050**SHOOTING GALLERY v3.1**-Tire a blancos móviles
- ❒ A3054**WOLFENSTEIN 3D 1.4**-Excelente y muy violento VGA
- ❒ A3056**FUNNY FACE III** - Componga retratos robot
- ❒ A3057**BATTLESHIP v2.0** - Juego de batalla naval en VGA
- ❒ A3059**MAGIC CRAYON v2.0**-Para niños.Libro de colorear VG
- ❒ A3061**THE PATCHER v6.2**Anula el seguro a ciertos juegos
- ❒ A3063**CORNCOB 3D V3.4** - Simulador de vuelo y de combate
- ❒ A3064**ONE MUST FALL** - juego de arcade tipo Street Fighter
- ❒ A3065**QUATRIS II** +-La variante más difícil del juego del Tetris
- ❒ A3069**NEVERLOCK 02/94**-desprotege 100 juegos comerciales
- ❒ A30943**POINT BASKET BALL**- Simulador de tiro a canasta
- ❒ A3105**ARGO CHECKERS**- Increíble juego de damas VGA
- ❒ A3162**LOADER LARRY** - Juego de lógica de W. Soleau
- ❒ A3180**GOD THE THUNDER**- Juego de acción y aventura
- ❒ A3178**HOCUS POCUS**- Juego estilo MARIO. De Apogee
- ❒ A3181**MUTANT SPACE BATS**- Juego de naves espaciales
- ❒ A3191**BOMBER 2.1** - Destruya los helicópteros enemigos
- ❒ A3197**LADDER MAN**- Parecido al LEMMINGS (12 pantallas)
- ❒ A3201**DINOSAUR PREDATOR**- Viva en la época jurásica
- ❒ A4002**CHILDREN'S GRAPHIC 4.1** - Programa de diseño infantil
- ❒ A4003**WUNDER BOOK v1.0** - Cinco juegos para niños.
- ❒ A4004**BERT'S DINOSAURS 3.2** -Colorea magníficos dinosaurios
- ❒ A4005**MICROCAD 2.0** - Este programa CAD le permite crear planos
- ❒ A4006**JPEG 386/486 4.0** - Convierta sus imagenes GIF en JPG
- ❒ A4007**256 PAINT 2.0** - Programa de diseños VGA 256 colores. ratón
- ❒ A4011**DESKTOP PAINT 256 v2.0** - Completo programa de diseño
- ❒ A4013**EZ-FORMS PLUS** - Permite crear formularios y diagramas
- ❒ A4014**GRABBER v3.97** - Captura las imagenes de su pantalla
- ❒ A4015**GRAPHIC WORKSHOP v7.0b** - Excelente utilidad gráfica
- ❒ A4016**NEOPAINT V2.2**- Permite crear y retocar las imágenes
- ❒ A4017**VPIC v6.1** - El mejor de los viewer de imagenes EGA/VGA/
- ❒ A4018**CRAYON BOX v3.0** - Programa de diseño y cálculo niños
- ❒ A4020**DMORPH v1.12** - Buen programa de morphing
- ❒ A4033**PROTOCAD 3D v2.0** - Increíble programa de diseño CAD
- ❒ A4044**SCREEN THIEF v1.56** - Programa para capturar pantallas
- ❒ A5001**BLASTER MASTER v6.0** - Ideal para su Sound Blaster
- ❒ A5002**COPYMASTER** - Realiza backup de programas protegidos
- ❒ A5003**DISK COMMANDO v2.10** - Norton Utilities en Shareware
- ❒ A5005**VIRUSCAN** - El célebre anti-virus de McAfee
- ❒ A5006**CLEAN-UP** - Desinfectador de virus muy potente -
- ❒ A5007**VSHIELD** - Una protección permanente contra los virus
- ❒ A5008**PKZIP** - La última versión del compresor PKZIP
- ❒ A5010**ELFTREE** - Shell para disco duro y CD-ROM
- ❒ A5012**EXPLOSIVE v3.1** - Protector de pantalla... ¡para DOS!
- ❒ A5014**DISK COPY FAST v4.7** -Duplicador de diskette muy rápido
- ❒ A5015**MORT'S v2.5** - Un buen clon del Norton Commander.
- ❒ A5017**ARJ** - ¡Comprime hasta cinco veces!
- ❒ A5018**GETBACK V2.1** - Programa para copias de seguridad compri
- ❒ A5025**SKYGLOBE v3.6**- Un planetarium animado EGA/VGA/SVGA
- ❒ A5026**MORTGAGE ANALYSER v1.13**-Análisis, amortizaciones,...
- ❒ A5030**MORTON UTILITIES 1.0** - Un TSR que ofrece 44 funciones
- ❒ A5032**Q387 v3.6** - Emulador de coprocesador matemático 387
- ❒ A5033**VIZ 4.24** - Potente acelerador gráfico para 286, 386, 486
- ❒ A5034**SUPER COPY UTILITY 1.03** - Copia diskettes protegidos
- ❒ A5041**PKZMENU v1.04**- Menú para el compresor PKZIP
- ❒ A5042**QUICK v1.07** - Excelente generador de menús
- ❒ A5044**ULTRA TOOLBOX v6.0** - Crear fácilmente ficheros batch
- ❒ A5047**ADRESS & PHONES** - Agenda de teléfonos y direcciones
- ❒ A5051**KARAOKE v2.0** -Creación de Karaoke con ficheros .MOD
- ❒ A5053**PERFECT EDITOR 4.03** - Editor de texto muy completo
- ❒ A3178**HEARTLIGHT** - Juego de arcade y de lógica de Epic
- ❒ A5071**BOXER 6.0a** - Nueva versión del famoso editor de texto
- ❒ A5072**DRUM BLASTER** -Haga música con las teclas de su teclado
- ❒ A5131**WRITE CHINESE 1.0** - Iniciación a la escritura china
- ❒ A5138**NEOBOOK** -Cree sus propias presentaciones multimedia
- ❒ A5145**VOC 2 EXE** - Transforma ficheros VOC en Executables
- ❒ A5147**EUROPE GEOGRAPHY GAME**-Juego de geografía europea
- ❒ A5195**4DOS55** - Mejor que el COMMAND.COM
- ❒ A5196**QCOP40** - Sustituye al DEL de MS/DOS
- ❒ A5187**REZIPPR** - Antivirus para ficheros ZIP
- ❒ A5188**ORBIT** - Visualiza cualquier.
- ❒ A3189**TEXE** - Convierte de TXT a EXE
- ❒ A5190**PWPLUS12** - Protege su disco duro con una clave
- ❒ A5191**VIEW220** - Visualice dos ficheros de texto a la vez
- ❒ A5192**_100B** -Una calculadora en la línea de comando
- ❒ A5193**SLOWDOWN** - Ralentice su ordenador. Para juegos ant.
- ❒ A5194**RUTILS30**- Utilidades varias (Freeware)
- ❒ A5195**SRM** - Aumente la velocidad de su ordenador
- ❒ A5196**SLICE** - Permite cortar un fichero en varios trozos
- ❒ A5197**SECUREV1**- Sistema de seguridad para PC
- ❒ A5198**QCOPY** - Duplique discos de 5.25 a 3.5 sin problemas
- ❒ A5199**4DOS55**- Mejor que el COMAND.COM. Con opciones
- ❒ A5200**SEA BATTLE**- Actualización del juego hundir la flota
- ❒ A5201**CD MASTER** - Escuche sus CD desde Dos. Todas las funciones
- ❒ A5202**COMPTEST** - Test profesional para su ordenador

CD-ROM !!

NOVEDADES EN SEX VIDEO CD-ROM GAMES 100% interactivos y multilingües




Ref.100
6.900Pts.

EL JUEGO DE LA OCA

SEX CASTEL
Ref.110
6.900Pts.

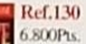


Ref.120
6.900Pts

LOVE PYRAMID



Ref.130
6.800Pts.



UP&DOWN LOVE




Ref.140
5.900Pts.

SEXY ZAPPING



Ref.15
5.900Pt

SEX MOTEL

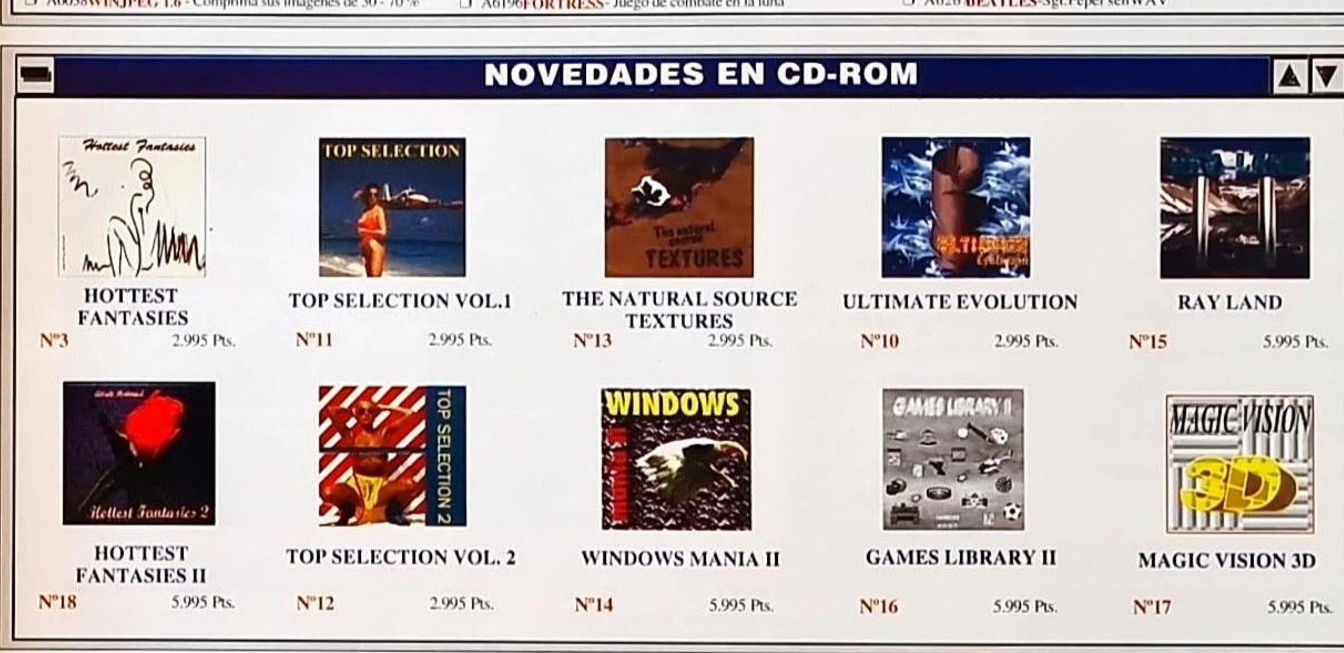
...ware por sólo 200 ptas. c/u.!



Si sólo desea10 en este caso el precio será de 275.-pts. cada uno.Para aprovechar esta oferta única sólo tiene que señalar con una cruz los programas deseados de entre la relación que le ofrecemos y rellenar el cupón adjunto y enviarlo todo por fax o por correo a Edimestre dentro de las 3 primeras semanas desde la publicación de este anuncio. También puede llamar al (93) 896 37 94 y hacer su pedido por teléfono.

NOVEDADES USA WINDOWS

- ❐ A6001**PAINT SHOP PRO v2.01** -EL mejor editor de imágenes
- ❐ A6002**VIRUSCAN FOR WINDOWS v117**-Antivirus, más de 1800
- ❐ A6003**ASTRONOMY LAB v1.14** - Un verdadero planetarium
- ❐ A6004**ORION SQL FOR WINDOWS v2.0** - Base de datos SQL
- ❐ A6006**WINZIP v5.5b**-Un shell 3D.Soporta:ZIP,ZIP2,ARJ,LZH...!
- ❐ A6008**BIOGRAF v1.1**- Bioritmo con interpretación para Windows
- ❐ A6010**MICRO LATHE** - Sistema de modelaje 3D
- ❐ A6011**WINCLIP 3.0** -Catalogue sus Clip Arts
- ❐ A6016**PARENTS v4.0** - Programa de genealogía
- ❐ A6017**WIND BASE v2.0** - Base de datos
- ❐ A6018**TAROT v3.2** - Tarot electrónico para Windows
- ❐ A6020**PHOTOLAB 1.8** - El procesador de imágenes para Windows
- ❐ A6021**GRAPHIC WORKSHOP v1.1M**-Procesador,conversorimág.
- ❐ A6023**TRUETYPE** - Letter Gothic / Old Town / Neuvarese
- ❐ A6024**TRUETYPE** - Parisian / Peignot / Park Avenue
- ❐ A6025**CD-AUDIO 1.28** -Reproduzca sus CD-Audio en su PC
- ❐ A6032**COLORCODES** - Mastermind para Windows
- ❐ A6033**WINDUPE V 4.0** - Duplicador de disquetes
- ❐ A6034**VIEW ICON** - 600 iconos con un visualizador
- ❐ A6035**AZ ICON EDIT 1.8** -Buen editor de iconos -simple utilización
- ❐ A6036**GRABIT PRO 4.0** - Programa de captura de pantalla.
- ❐ A6037**PICTURE MAN**-Herramienta para gráficos.BMP,GIF,TIF,JPG
- ❐ A6038**WINJPEG 1.6** - Comprima sus imágenes de 30 - 70 %
- ❐ A6040**BLITEZ** - Pilote su helicóptero de guerra
- ❐ A6041**BRAIN GAMES** - 7 juegos para Windows
- ❐ A6044**WAXMAN v1.2** - Juego de ajedrez para Windows
- ❐ A6045**HEARTS FOR WINDOWS v 2** -Juego de cartas
- ❐ A6048**WORLD EMPIRE II** - Juego de estrategia tipo Risk
- ❐ A6057**ROCKFORD v 3.5** - Cree sus propias tarjetas de visita
- ❐ A6059**DPROTECTOR 3.2** - Desbloquea ciertos juegos comerciales
- ❐ A6060**WASH ALIENS** - Juego Arcade del tipo Galáctica
- ❐ A6091**JEWELS MASTER v1.3** - Juegos de acción para windows
- ❐ A6092**K-CHESS** - Juego de ajedrez
- ❐ A6107**WINDOWS LOTTO** - Programa basado en la loto
- ❐ A6113**TOOL BAR v2.11** - Para lanzar más rápido las aplicaciones
- ❐ A6131**ICON LIBRARY** -Librería de iconos
- ❐ A6171**GUITAR TEACHER v1.71**-Programa iniciación à la guitarra
- ❐ A6178**CARDWORKSHOP** - Juegos de cartas variados
- ❐ A6183**WINWADE** -Juego del tipo Space Invader
- ❐ A6186**POWERCALC** - Potente claculadora científica
- ❐ A6187**EZ FORMMASTER** -Crea e imprime gráficos de alta calidad.
- ❐ A6190**GAMMACAD**-ProgramaCADparahacerlosplanosdeunacasa
- ❐ A6191**MUSICSCULPTOR**-Paracomponerarreglosmusical
- ❐ A6193**FONTBOOKPROFESSIONALv2.7**-Imprimatodalasfuentesis
- ❐ A6195**CD WIZARD** -Escuche sus Cd- Audio en su PC
- ❐ A6196**FORTRESS**- Juego de combate en la luna
- ❐ A6199**HOUSEMOUSE**-Programadecálculodeamortizacióncongráficos
- ❐ A6200**AML** -Gestiona libros, K7, Videos
- ❐ A6201 **GREATEST PAPER AIRPLANES**-Cree aviones de papel
- ❐ A6202**DIGITALFUNHOUSE**-Efectosespecialesparafotos
- ❐ A6203**ASLPAINTER**-PaintbrushdeWindowscon+funciones
- ❐ A6250**FREE101** -Sepa en todo momento el espacio libre de su HD
- ❐ A6251**FUNDMN61**-Eficaz realizador de gráficos financieros
- ❐ A6252**INSWIN** - Crea discos de instalación
- ❐ A6253**INFORM1A** -Analizador profesional de prestaciones de Win
- ❐ A6254**KCHESS V15** - Excelente juego de ajedrez
- ❐ A6255**CMORPH** -El mejor programa de Morphing del momento.
- ❐ A6256**BLC312**-JuegodeladrillostipoArkanoid
- ❐ A6257**DRACWIN**-DráculaenLondres.Aventuragráfica
- ❐ A6258**SPEAKR**-PermiteescuharficherosWAVsintarjetasesonido
- ❐ A6259**WT1 71** -Juego de Star Trek. La Nueva Generación
- ❐ A6260**OX**- El juego de 5 en raya.
- ❐ A6261**TENKEY**-Potentecalculadoracontodotipodefunciones
- ❐ A6262**VISUALCALENDARPLANER**-Excelenteagendapersonal
- ❐ A6263**HP-12C**-Emula la calculadora HP-12C. VGA 256
- ❐ A6264**MATISSE**-Excelenteprogramapararetocarimágenes
- ❐ A6265**FRACTALWAVE**-Generadordefractales
- ❐ A6266**WAVE EDIT**-Editor profesional de WAV
- ❐ A6267**BEATLES**-Sgt.Peper'senWAV

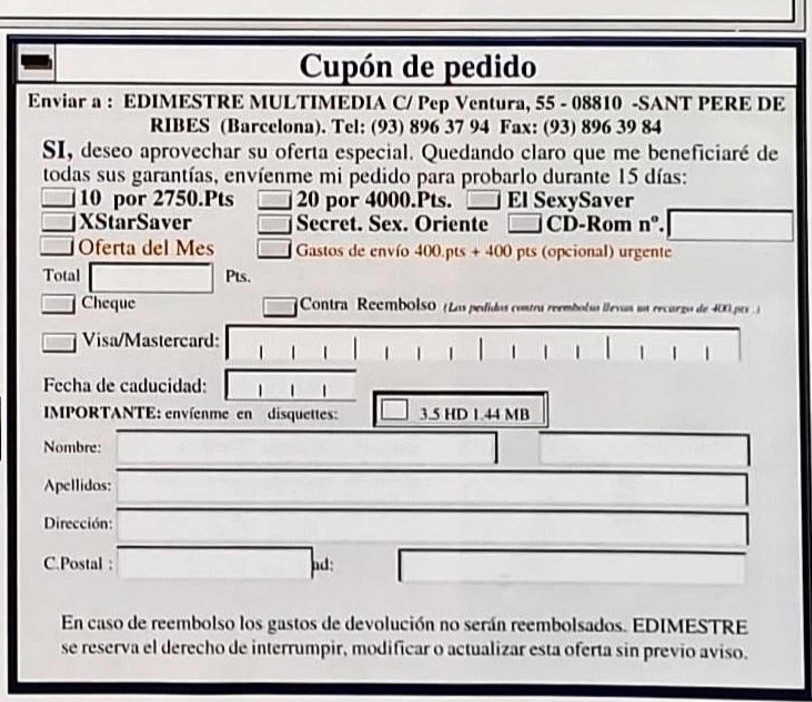




OFERTA DEL MES

1 Mb. x 1 Pta.

Si su pedido supera las **4.000** Ptas. EDIMESTRE MULTIMEDIA le ofrece su **CD-Rom** *Shareware Forum* por sólo **650 ptas**.



Cupón de pedido

Enviar a : EDIMESTRE MULTIMEDIA C/ Pep Ventura, 55 - 08810 -SANT PERE DE RIBES (Barcelona). Tel: (93) 896 37 94 Fax: (93) 896 39 84

SI, deseo aprovechar su oferta especial. Quedando claro que me beneficiaré de todas sus garantías, envíenme mi pedido para probarlo durante 15 días:

☐ **10 por 2750.Pts** ☐ **20 por 4000.Pts.** ☐ **El SexySaver**
☐ **XStarSaver** ☐ **Secret. Sex. Oriente** ☐ **CD-Rom nº.** ______
☐ Oferta del Mes ☐ Gastos de envío 400.pts + 400 pts (opcional) urgente

Total ______ Pts.

☐ Cheque ☐ Contra Reembolso (Los pedidos contra reembolso llevan un recargo de 400.pts.)

☐ Visa/Mastercard: ______

Fecha de caducidad: ______

IMPORTANTE: envíenme en disquettes: ☐ 3.5 HD 1.44 MB

Nombre: ______

Apellidos: ______

Dirección: ______

C.Postal : ______ ...ad: ______

En caso de reembolso los gastos de devolución no serán reembolsados. EDIMESTRE se reserva el derecho de interrumpir, modificar o actualizar esta oferta sin previo aviso.

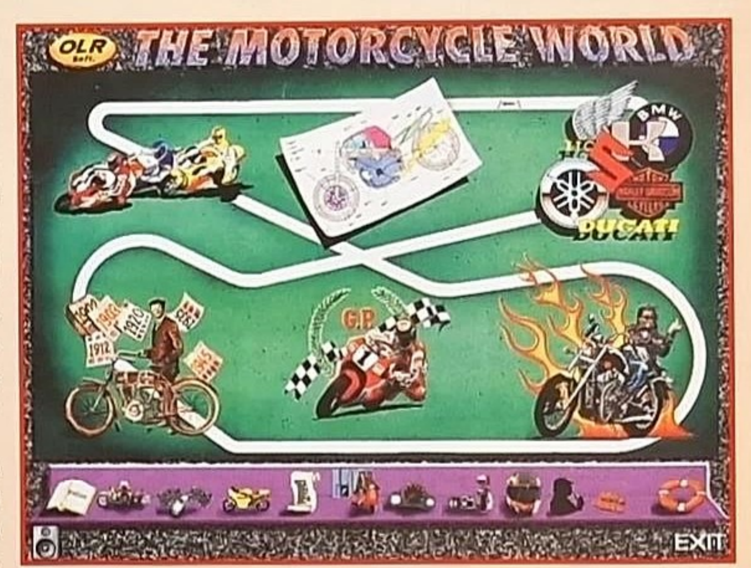
Ficha Técnica

OK Preview CD:	THE MOTORCYLE WORLD
Tipo:	ENCICLOPEDIA INTERACIVA
Distribuidor:	OLR



Afición por las motos

Para los aficionados al mundo de las motos y ciclomotores, y todo lo que eso entraña, e incluso para aquellos que deseen comprarse un nuevo vehículo biplaza, *The Motorcycle World* es la mejor opción a la que pueden agarrarse.



OLR Software es una nueva compañía española que realiza su primera incursión informática con este genial producto multimedia, inspirado en las enciclopedias interactivas que ya habían realizado anteriormente compañías extranjeras como Microsoft.

El tema de este programa de consulta es el mundo de la moto en todo su ámbito. Dos van a ser los grandes apartados en los que se va a dividir la información; primero, la parte técnica, que incluye desde el desguace de uno de los aparatos para ver sus "tripas", hasta una explicación detallada de cada una de las piezas; y segundo, la historia, desde los comienzos en los que las motos no eran más que una bicicleta a la que se le instalaba un motor de poquísima potencia, hasta las maravillas técnicas de las que podemos disfrutar hoy en día, pasando por mitos de ayer y hoy como la Harley Davidson, que nos demuestra que una moto también podía y puede marcar una época.





UNA GRAN BASE DE DATOS

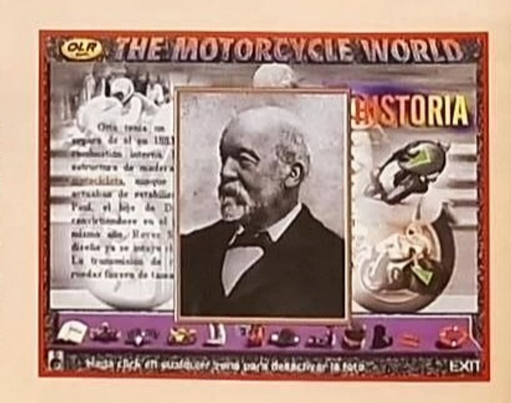
Entre su extensa información existen más de cuatrocientos modelos diferentes, con todas sus características, técnicas e incluso una foto o un vídeo de cada una de ellas. También, los premios y competiciones más famosos de hoy en día y, para aquellos que pretendan adquirir uno de estos geniales vehículos, una relación de las tiendas especializadas más fiables que se extienden por todo el territorio español.

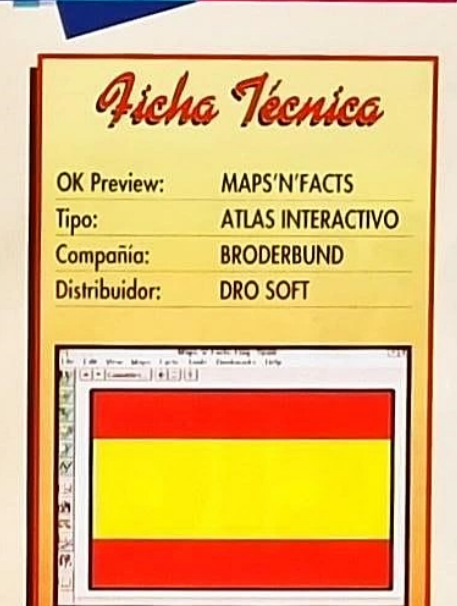


Para manejar esta completa enciclopedia interactiva de consulta sólo va a ser necesario tener Windows en su versión 3.1, configurado como mínimo con 256 colores, pudiendo llegar a 64.000, y la utilidad Quicktime, empleada para los vídeos que se incluyen.

El mundo de las motos está por fin a tu alcance gracias a *The Motorcycle World*.

● CARLOS F. MATEOS



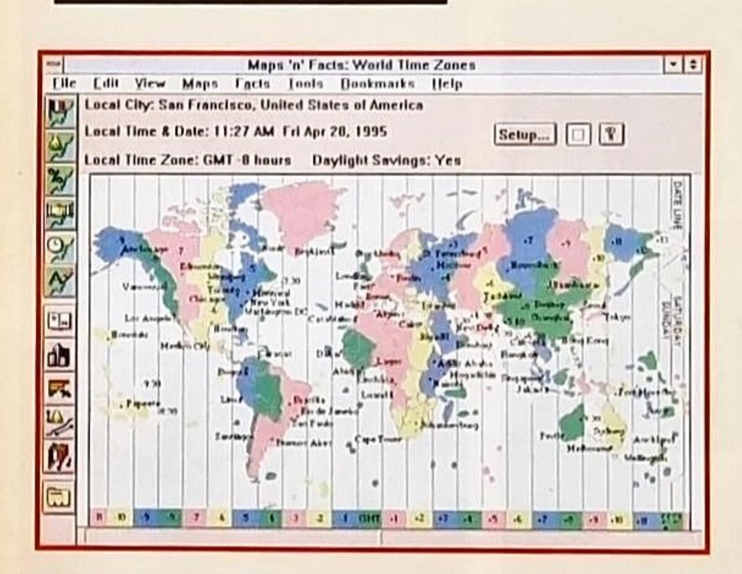


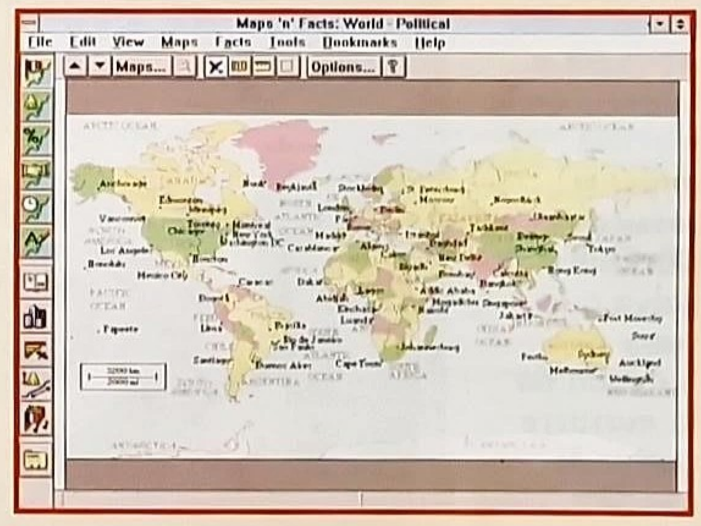
Ficha Técnica

OK Preview:	MAPS'N'FACTS
Tipo:	ATLAS INTERACTIVO
Compañía:	BRODERBUND
Distribuidor:	DRO SOFT

Aprendices de cartógrafos

¡Basta ya de llenar nuestra estantería con esos mazacotes repletos de índices y mapas que nos hacen la vida imposible cada vez que queremos acceder a su información! A partir de ahora nada más sencillo para aprender geografía que entrar en *Maps'n'Facts*.





Maps'n'Facts es el nuevo atlas por ordenador que se va a poner a nuestro alcance en poco tiempo. Este producto no es más que la versión en formato de CD-ROM, y totalmente mejorada, del *PC Globe*, que salió mucho tiempo atrás.

El número de opciones posibles puede elevarse casi al infinito si sabemos combinarlas correctamente, ya que no sólo podemos escuchar los himnos de cada uno de los países del globo, sino también compararlos entre sí, según su comercio, producción minera o agrícola e, incluso, población.

Por supuesto, no podía faltar el mapa político y físico, realizado con todo detalle y una fidelidad asombrosa.



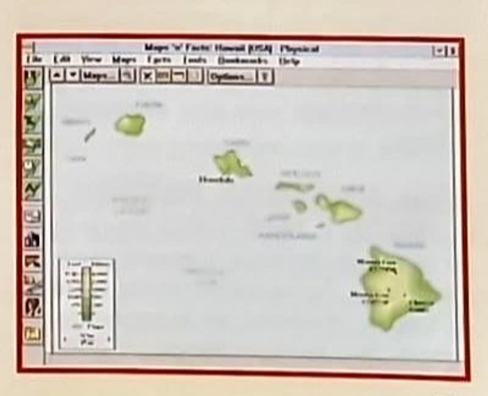
TOTALMENTE EN CASTELLANO

Maps'n'Facts va a ser comercializado en nuestro país habiendo sido previamente traducido a nuestro idioma, con lo que sin ninguna duda, se va a convertir en el mejor profesor de geografía para muchos niños y, cómo no, también podrá servir de repaso a los padres.

Para poder ejecutar este fantástico programa educativo, solamente va a ser necesario disponer de un equipo medianamente rápido que disponga del entorno Windows en su versión 3.1.

A partir de ahora, y gracias a *Maps'n'Facts*, aprenderse las capitales ya no será un suplicio.

● CARLOS F. MATEOS

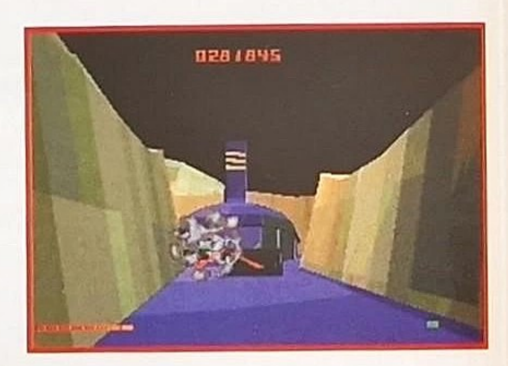


Chaos Control

Chaos Control es un genial arcade que ha sido versionado a partiR de la CD-i de Philips, una de las consolas de la última generación. Atrévete a meterte en la piel del teniente Jessica Darkhill y salva a la raza humana de la masacre que se le avecina.

VINIERON DEL ESPACIO







Muchos meses de ardua investigación nos ha costado a la redacción de OK PC conseguir de nuestros archivos de documentos futuros el diario de la teniente Jessica Darkhill, pero por fin lo tenemos en nuestras manos y aquí os lo ofrecemos en primicia, para que viváis junto a ella, la peligrosa aventura a la que sobrevivió de milagro.

UNA HISTORIA FUTURA

■ AÑO 2071, 14 DE JUNIO: Una peligrosa raza extraterrestre, conocida como los Kesh Rahn, ha establecido sus cruceros de batalla alrededor de la atmósfera terrestre. Son muy numerosos y parecen bien equipados, y aun así no han acabado con ninguno de nuestros satélites de defensa.

■ AÑO 2071, 15 DE JUNIO: La gente comienza a impacientarse. Les comprendo, ya que yo también me encuentro algo alterada; al fin y al cabo, a pesar de que en la academia me han preparado para toda clase de situaciones, saber que una colonia extraterrestre con un poder armamentístico superior al nuestro está rondando nuestro planeta le sube la adrenalina a cualquiera. Hasta ahora no han dado señales de vida.



EL ANTES Y EL DESPUES





Antes de la digitalización y creación de cada una de las pantallas, un grupo de dibujantes profesionales han estado meses y meses, diseñando cada uno de los objetos, personajes, y máquinas que aparecen en el juego.
Esta es una de las muestras de cómo evoluciona una pantalla del boceto previo en papel hasta el acabado en el monitor del ordenador.

■ AÑO 2071, 16 DE JUNIO: Las alarmas mundiales han saltado todas al mismo tiempo. El primer ataque de los Kesh Rahn no ha sido bélico, sino informático. Al parecer son unos geniales estrategas, pues han introducido un peligroso virus en todas las computadoras de las centrales espaciales situadas en la Tierra, consiguiendo así que la mayoría de nuestro armamento, controlado informáticamente, quede totalmente inutilizado.

■ AÑO 2071, 20 DE JUNIO: Hace tres días que no escribo, pero es que he estado enormemente ocupada planeando la defensa de los puntos estratégicos junto con mi padre, el comandante de la base en la que milito. Ni siquiera me ha dado un abrazo. Creo que le he perdido como tal.

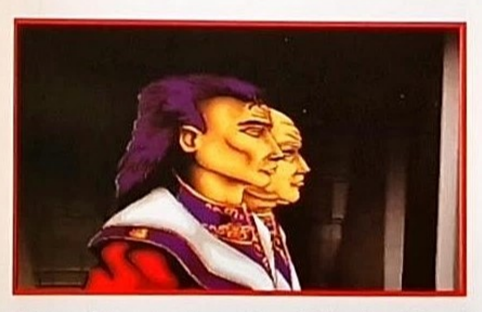
■ AÑO 2071, 21 DE JUNIO: Miles de extrañas aeronaves con forma insecto han hecho acto de presencia sobre la isla de Manhattan.













Una sóla nave tiene la misión de defender a nuestro querido planeta azul para evitar que los aliens lo transformen en una gran mucosa verde. ¿Adivinas a quién le ha tocado esta dura misión?

Lucha por la defensa de la Tierra

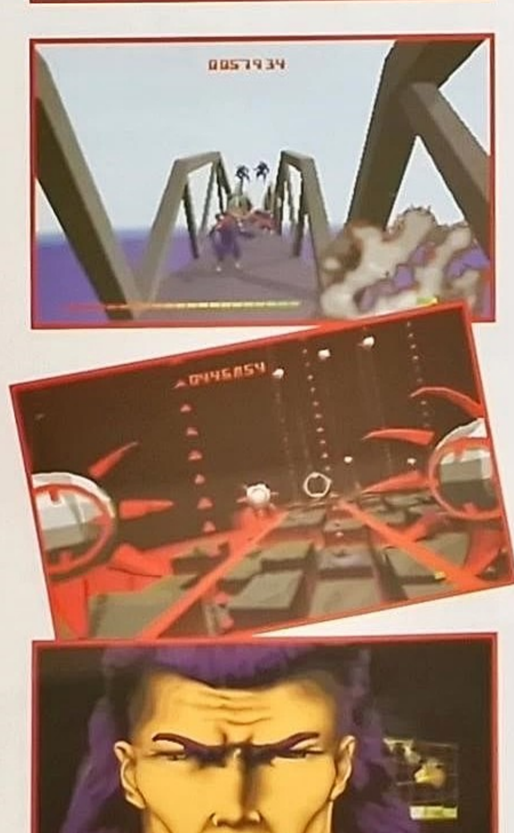
El ejército nacional ha sacado del almacén los antiguos helicópteros "Comanche" y los tanques, para defender como puedan su territorio, pero la mayor responsabilidad es de nuestro escuadrón, pues somos nosotros los que tenemos el único escuadrón de aeronaves "Interceptor", las únicas con el poder suficiente para plantarles cara a esos perros invasores.

■ AÑO 2071, 22 DE JUNIO: Les hemos dado una buena patada en el trasero a esos Kesh Rahn, pero ahora queda la peor fase: liberar al ordenador central del virus informático, y alguien debe introducirse en la red. Me he ofrecido vo-

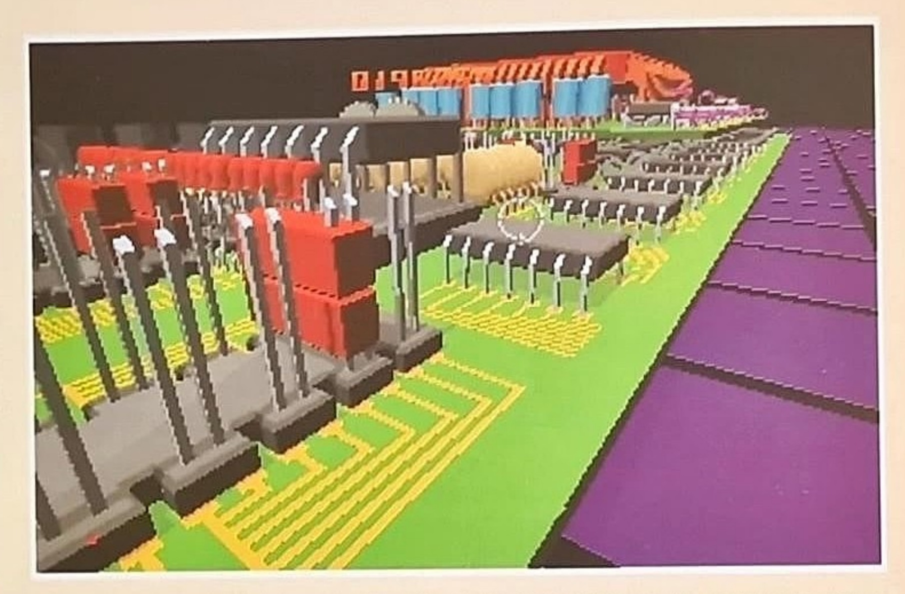








EL NUEVO ANTIVIRUS



¿A que nunca os habíais imaginado poder acabar con el Viernes 13, el Michaelangelo, o el Stoned entrando vosotros mismos en la placa madre del ordenador con una pistola? Pues en Chaos Control lo podéis hacer, pero por supuesto, con el riesgo de vuestra integridad.

Salva la tierra de los Kesh Rahn

luntaria, sin saber ni siquiera la razón por la que me expongo así. Solamente sé que me gustaría decirle a mi padre lo mucho que lo quiero, pero es el comandante y para él el rango está por encima de los lazos familiares. Todavía no sé si llegaré a continuar este diario, pero de lo que estoy segura es de que haré todo lo posible por erradicar la peste extraterrestre que se ha cernido sobre nuestras cabezas.

COMIENZA LA ACCION

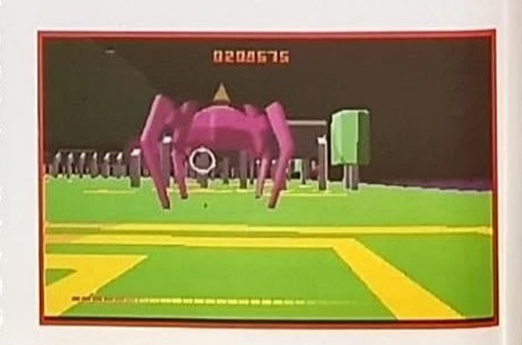
Chaos Control es un genial arcade que, bajo una vista subjetiva, nos va a llevar a lugares tan dispares como desde la isla de Manhattan, hasta la placa madre de un ordenador.

La misión del juego va a ser destruir completamente a los Kesh Rahn, una raza alienígena que se ha instalado en la atmósfera de nuestro planeta, infiltrando un virus en todos los ordenadores encargados de la defensa mundial.

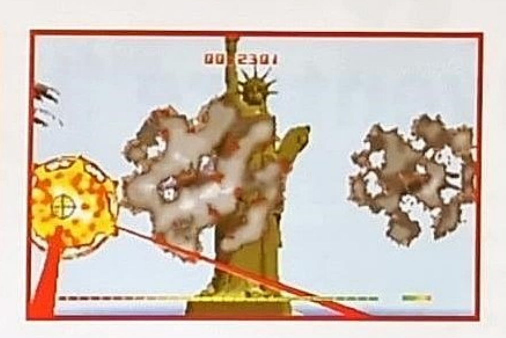
Tendremos que ir superando cada una de las fases en las que está dividido el programa, mientras que acabamos con todos nuestros enemigos. Para ello, tendremos un punto de mira en la pantalla, que controlaremos vía ratón, lo que, para aquellos que lo manejan con mucha asiduidad será totalmente beneficioso.

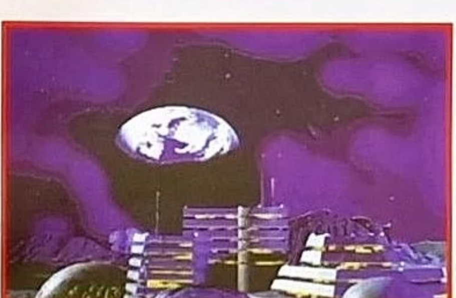
Para realizar *Chaos Control*, se ha empleado más de media hora de secuencias tridimensionales a pantalla completa. Por supuesto, para realizar tal proeza gráfica, no se podía utilizar cualquier equipo informático, y los programadores, que, por cierto, son los mismos responsables de *Alone in the Dark*, han creado este mundo tridimensional, junto con Silicon Graphics, y el resultado salta a la vista.

A modo de curiosidad decir que para realizar el nivel del combate sobre la isla de Manhattan, han sido empleados más de dos millones de polígonos dife-











rentes, con lo que se ha conseguido esa textura, y realidad que todos podemos apreciar.

REALIDAD VIRTUAL

Realista, divertido, trepidante, sorprendente y, sobre todo, difícil. Así es como podemos clasificar a *Chaos Control* en una sola frase, cosa que es tremendamente complicado, ya que el juego trae tela.

Los programadores han conseguido crear un juego, que, aunque en momentos se hace casi imposible, no llega a aburrirte, pues la libertad de acción que tienes a la hora de acabar con los alienígenas, hacen que cada partida sea diferente.

Todas las escenas intermedias han sido dibujadas previamente, para a continuación ser digitalizadas, dándoles un poco de vida añadiendo voces a cada personaje.

El sonido, aunque un poco estridente en ocasiones, cumple bien su cometido, al igual que la música, que, dependiendo de la situación en que te encuentres, puede ir desde una fanfarria cuando pones tu nombre en la tabla de records, hasta una marchosa melodía tecno, en la fase del ordenador.

Chaos Control viene a convertirse en uno de los mayores éxitos de la temporada actual, teniendo el mismo índice de ventas que pudo tener en la CD-i de Philips o incluso mayor.

CARLOS F. MATEOS











Big Red Adventure



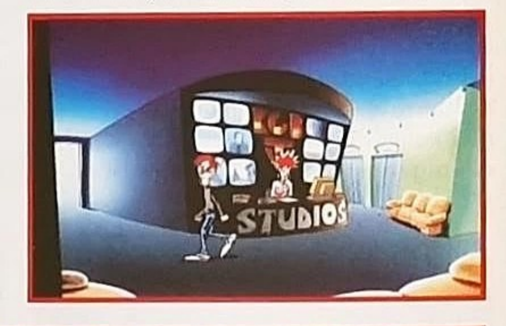
Aunque con la imagen dada al exterior por la nueva Rusia, todo parece indicar que su avance hacia el capitalismo total es extremo, en su más profundo interior, algún político del anterior régimen prepara su regreso.

TRAS LA CAIDA DEL COMUNISMO



En la antigua Rusia, además del Kremlin, la KGB, la guerra fría y demás símbolos del comunismo, estaban las conocidas colas. Ahora, con la nueva Rusia, la mayoría de las cosas han cambiado: capitalismo, refrescos americanos, hamburguesas... pero siguen las colas. Este juego se desarrolla en la época actual y su protagonista es Dino, un joven y despistado turista italiano que ha quedado prendado por la gran corona de los zares, que ha visto en el museo de la Plaza Roja.

En principio, su principal intención desde ese preciso instante es hacerse con tan preciada y valiosa joya y, para ello, debe evitar todos los inconvenientes que presenta esta nueva Rusia para así poder conseguirla (incluidas las colas...). Lo que Dino no preveía es que se







INVENTARIO

Nuestro querido italiano dispone de un cómodo inventario, donde además aparecen las distintas acciones que podemos realizar. Su tamaño dependerá del número de objetos que llevemos con nosotros. Para usar un objeto sobre otro, debemos utilizarlo sobre este inventario.







verá inmerso en un terrible enigma político de magnitud imprevisible que intentará atentar contra el nuevo régimen democrático para regresar al antiguo comunismo.

SOFTWARE ITALIANO

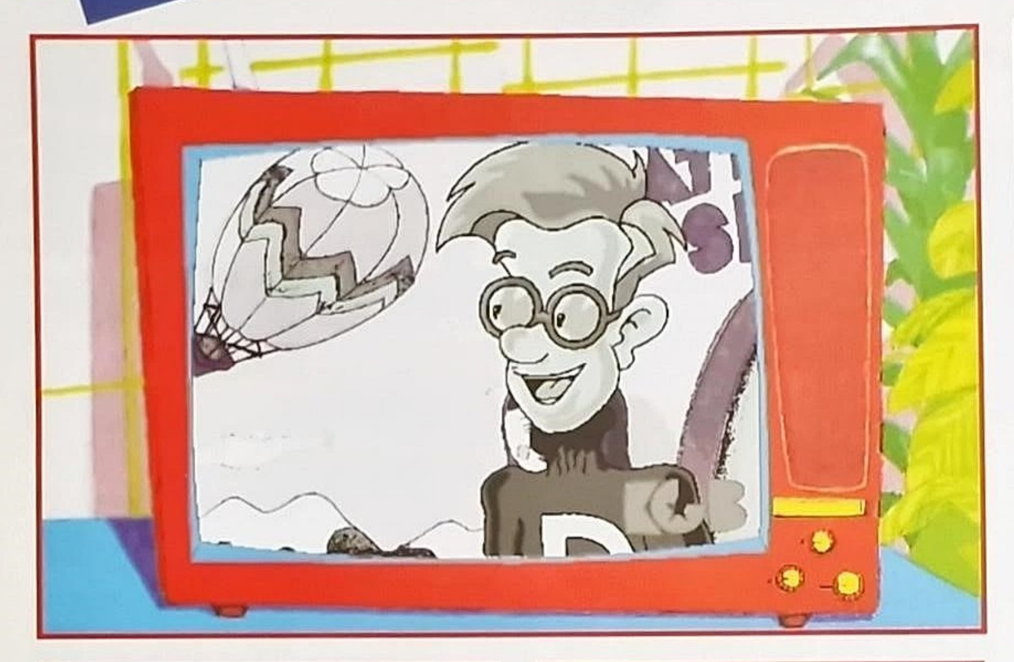
Programado por la compañía italiana Dynabyte en colaboración con la inglesa Core, *The Big Red Adventure* (la gran aventura roja), es un interesante título tratado con mucho humor, tanto en sus simpáticos gráficos tipo cómic, como en el contenido de la historia, que trae rápidamente a la memoria la enorme cantidad de noticias que nos llegan a través de los informativos y periódicos acerca de los rápidos, y a veces confusos, cambios producidos en Rusia y demás antiguas repúblicas ex-comunistas.

En el entorno gráfico, encontramos que se ha utilizado la potencia de las tarjetas SVGA a 256 colores, ofreciendo una gran definición de gráficos y escenarios, además de un marcado estilo cómic, donde destacan principalmente las caras de los protagonistas, que aparecen junto a los bocadillos de los textos. Respecto a los escenarios, destacar que, aunque son dibujos, se corresponden íntegramente con localizaciones reales de aquel país, y que algunos de ellos son multipantalla, por lo que es conveniente visitarlos enteros para no perder ningún detalle necesario para resolver algún puzzle. Estos no son muy complicados en principio, aunque algunos nos darán más de un quebradero de cabeza hasta que logremos solucionarlos.

Donde falla un poco el juego es en el apartado sonoro, ya que las melodías son muy simpáticas, pero algo repetitivas, y no se corresponden realmente con lo esperado de ellas. Los efectos sonoros y voces mejoran el resultado final en este aspecto, pero se echa en falta







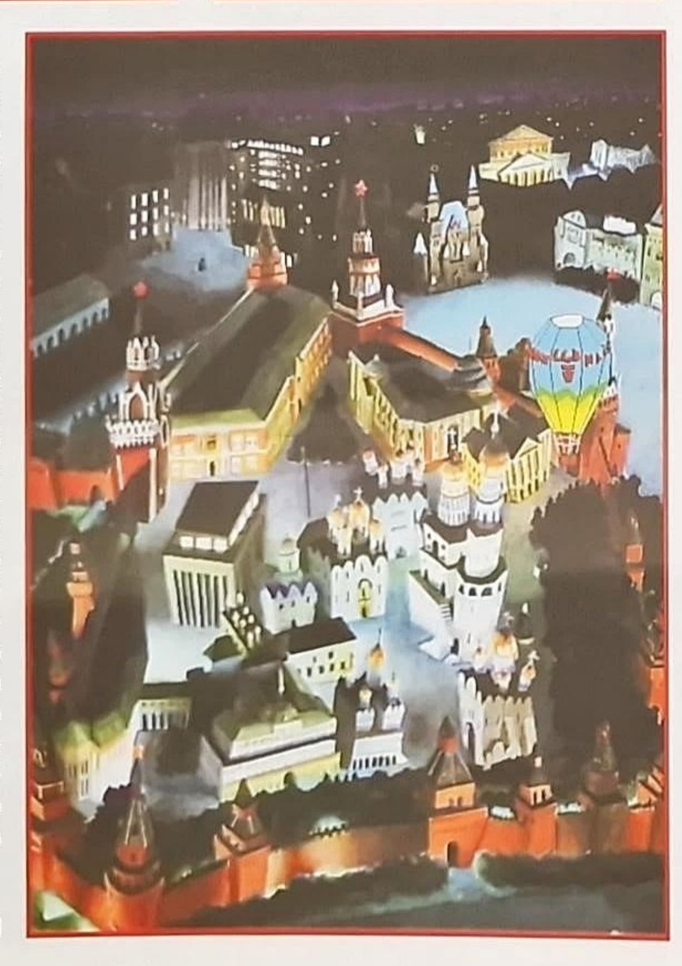


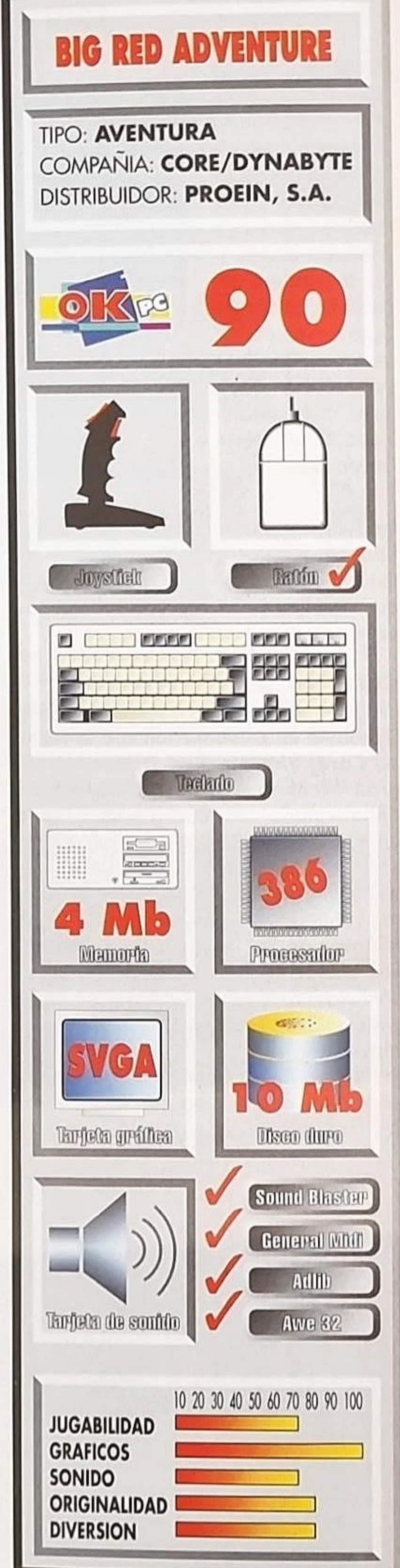


algo más de variedad.

Aunque los títulos italianos que sobrepasan nuestras fronteras no son muchos (algunos de Simulmondo como el juego de carreras de coches *1000 Miglia*), *The Big Red Adventure* demuestra que el software de aquel país -al igual que el nuestro-, no tiene nada que envidiar al del Reino Unido o al de los Estados Unidos, ofreciendo un título muy interesante que agradará a un amplio espectro de usuarios, más acostumbrados a aventuras gráficas de otro tipo, por lo que ésta ofrece savia nueva en un género muy utilizado por parte de las compañías programadoras. ¡Ah, se me olvidaba...! ¡Cuidado con las colas!

ANTONIO GREPPI

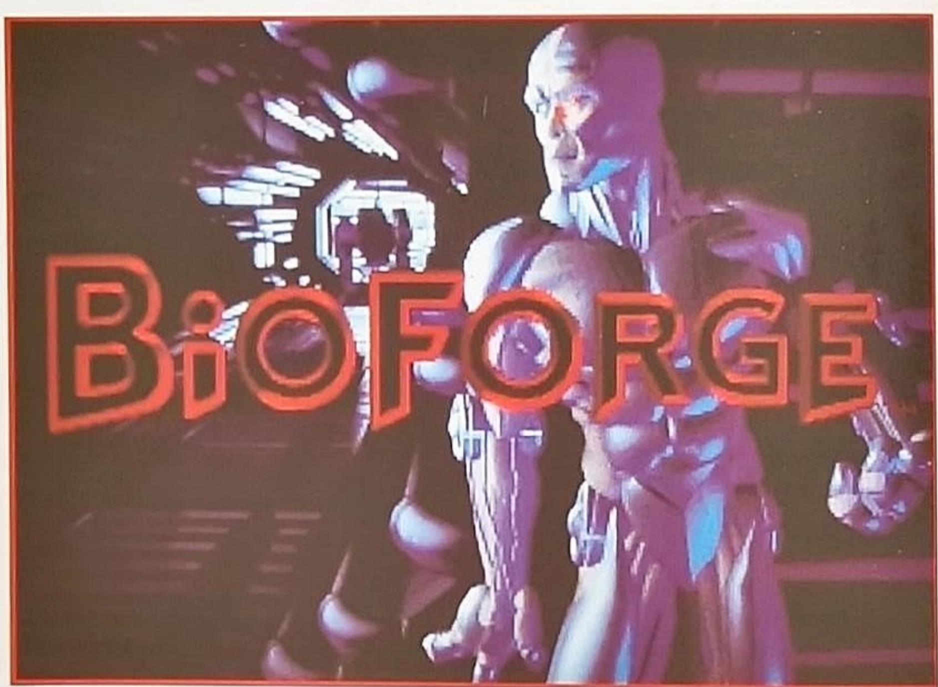




Bioforge

ESCAPE INMINENTE

Ni siquiera recuerdo quién era antes de convertirme en esto. He perdido completamente la poca memoria humana que me queda y la base de datos electrónica que me ha sido implantada está casi vacía. Debo encontrar respuestas sobre mi actual estado, y pronto.



Quién me iba a decir que después de despertarme de un casi eterno sueño, me encontraría compuesto por piezas metálicas y electrónicas, instaladas en mi cuerpo. Soy un cyborg, sin nombre y sin ningún recuerdo vivo en mi mente medio humana, medio electrónica.

Lo único que me puede salvar es mi instinto de conservación y ahora mismo voy a utilizarlo.

Esta impresionante aventura ha sido realizada según los patrones de juegos tan legendarios como la saga *Alone in the Dark* o *Ecstatica*, es decir, con una consecución de cámaras en diferentes posiciones del escenario, que nos ofrecen atractivas perspectivas desde las que controlamos a nuestro personaje. Esto significa un mayor control de la acción, pues podemos acceder a cualquier rincón de la pantalla en la que estemos, con sólo conseguir la vista correcta y, cómo no, una mayor calidad gráfica, que sorprenderá a cualquiera.







Encuentra rápidamente un arma

EN BUSCA DE MASTABA

El argumento de Bioforge va a ser tan sencillo de entender como complicado de llevar a cabo y es que, aunque en un principio, el único objetivo del protagonista va a ser escapar de la base en la que ha sido encerrado y transformado, en busca de información, más adelante va a descubrir cómo la trama se irá deshilachando, hasta formar un complicadísimo ovillo argumental que no sabremos por dónde empezar a coger. Poco a poco, verás que de ser un fugitivo, tu personaje va a tener que pasar incluso a salvar la

base, tanto de un ataque aéreo, como de la explosión de un reactor nuclear, para poder así conservarse con vida; pero, en un momento de la acción, descubrirá al doctor Mastaba, quien le ha convertido en lo que ahora es, y destruir a ese maniático será su única obsesión.

Muchos van a ser los enemigos y de muy variopinta clase. Desde los soldados que pueblan la base, maestros en artes marciales, hasta los peligrosos androides de defensa que patrullan constantemente los pisos en que está formada la base, pasando por las aeronaves que pilotan los marines, amenazando la instalación, y los monstruos genéticos que ha creado Mastaba en sus muchos experimentos.

ACCION CIBERNETICA

El movimiento del personaje, tanto por las diferentes zonas, como luchando, se controlará directamente desde teclado, lo que, aunque al principio pueda resultar un tanto engorroso, debido al número de teclas, una vez que te acostumbres, será la manera más cómoda de desplazarse.



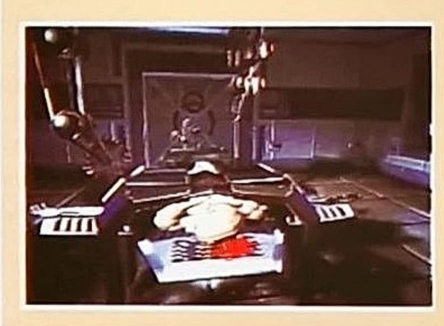




LAS OTRAS VICTIMAS

Estos son otros de los macabros experimentos que el Doctor Mastaba ha realizado, utilizando los cuerpos tanto de presos y exconvictos, entre los que tú te encuentras, hasta los de los mismos guardias de la base, engañados con grandes promesas.





Una vez que entre en una computadora, un libro de datos o una pantalla informativa, aunque también puedes controlar las opciones por teclado, es recomendable utilizar el ratón, pues te da una mayor movilidad.

La interacción con los personajes que pueblan el complejo va a ser de total importancia, pues según cómo los trates o en qué momento pases delante de ellos, así actuarán, afectando de una manera u otra al transcurso de la historia.

La mejor manera de avanzar correctamente es examinar todo lo que pueda desentonar un poco en la pantalla por la que te desplazas, pues en más de una ocasión te encontrarás con un panel, un ordenador o un objeto, que no parecían tal, y que eran imprescindibles para seguir adelante.

Hay muchas maneras de terminar la aventura

NOTABLE ALTO

Esta es la nota que sin duda alguna se merece *Bioforge* y es una pena que no haya llegado al sobresaliente, pues su excesiva dificultad lo hace a veces insufrible, ya que el elevado número de caminos disponibles se puede reducir a cero por culpa de un objeto o de una computadora que es imposible ver, si no consigues activar una perspectiva en particular.

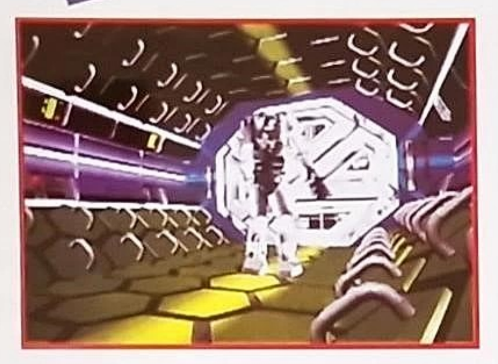
Sin embargo, una vez que entramos en el apartado técnico, descubrimos una pequeña joya de la programación actual, pues, primero, los gráficos son de una calidad extrema, y todos y cada uno de los sprites poseen unos movimientos de un realismo pocas veces con-













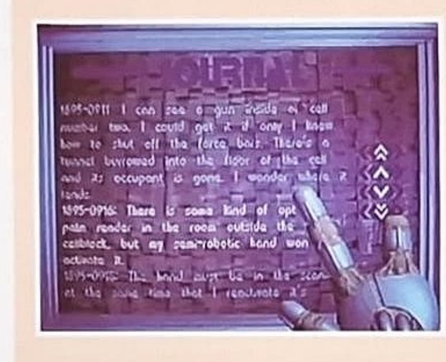






EL DIARIO

En la base de datos del protagonista, a la cual se puede acceder directamente desde su muñequera, se irá creando una especie de diario, que aumentará a medida que vayas avanzando en la aventura y que te podrá rebelar pistas importantísimas.



seguido. El sonido también es uno de los apartados fuertes del producto, pues tanto las voces, que han sido digitalizadas de personas reales, y luego tratadas para darles un toque mecánico, como la música, que está en formato CD Audio, han sido creadas con un esmero pocas veces visto.

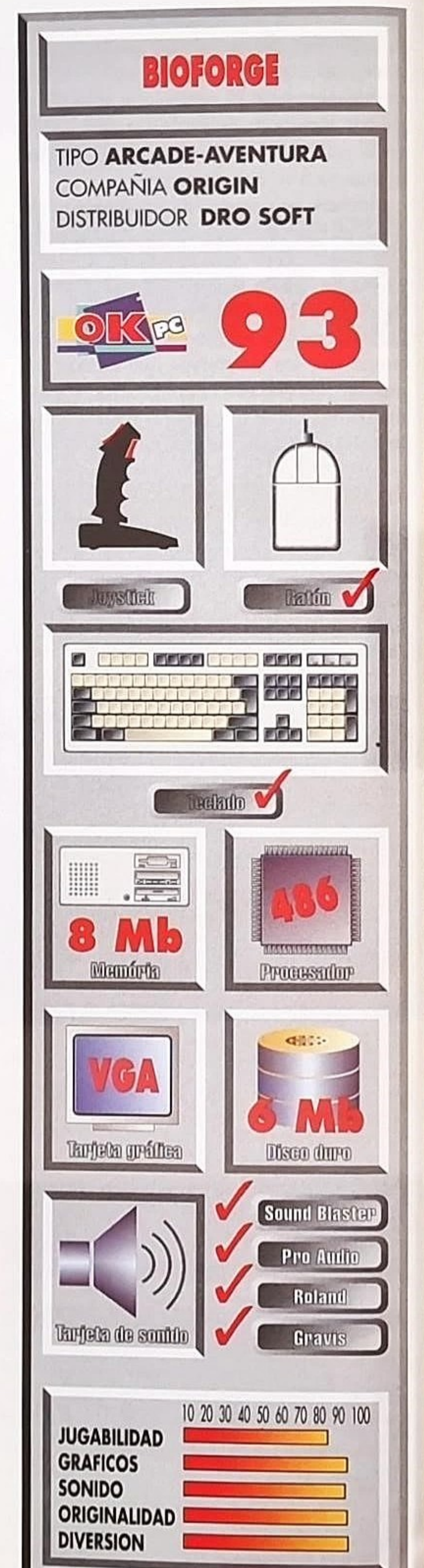
Hacía mucho tiempo que no presenciábamos en nuestras pantallas un juego de este tipo, y a este nivel de calidad, y eso nos ha dejado gratamente impresionados.

CARLOS F. MATEOS

EL DOCTOR CHIFLADO

Este es tu odiado enemigo, el Doctor Mastaba. A él le debes el ser un androide y ,por supuesto, eso te lo deberá pagar con la vida. Ya es hora de que le devuelvas el golpe.





Police Quest IV: Open season

TRABAJO POLICIAL

Como detectives de la brigada policial debemos resolver el asesinato de un compañero que realizaba una peligrosa investigación, en la que también murió un niño, continuando una de las más prestigiosas sagas de la compañía norteamericana Sierra on Line.

Tras el abandono de parte de los programadores de los anteriores capítulos de la saga para incorporarse a la compañía Tsunami (incluido el policía que les asesoraba), Sierra comenzó el trabajo de *Open Season* con un nuevo equipo, cuyo miembro más importante pasó a ser el policía retirado Daryl F. Gates, ex-jefe de policía de Los Angeles, donde tenía a su cargo a más de ocho mil agentes. Dado su profundo conocimiento en la materia, esta producción supera con creces a las anteriores de la saga, no sólo en el aspecto técnico del programa, sino también en la verosimilitud de la historia, ya que parte de los hechos están relacionados con historias reales vividas durante su carrera como agente de la ley.

Los hechos comienzan con la investigación del asesinato del ex-compañero del detective protagonista. Este, que se encontraba en una operación encubierta, encontró la muerte junto a un niño en un oscuro barrio marginal de la ciudad de Los Angeles. Como personas directamente involucradas en el hecho, debido a la familiar amistad, debemos investigar todos los puntos oscuros, hasta dar con él o los culpables del homicidio. Para ello debemos resolver la investigación recogiendo pistas: algunas nos acercarán más a los culpables, pero otras nos llevarán a un callejón sin salida. La rapidez es importante, para que el asesino no golpee de nuevo, pero hay que tener cuidado con la precipitación, sino queremos acabar como víctimas.



MAPA

Para avanzar por las diferentes localizaciones contamos con un mapa en el que aparecerán nuevos destinos, según avancemos por la aventura. Es conveniente hablar con todos los personajes para obtener información que nos conduzca a estos nuevos lugares.





TREMENDAMENTE REAL

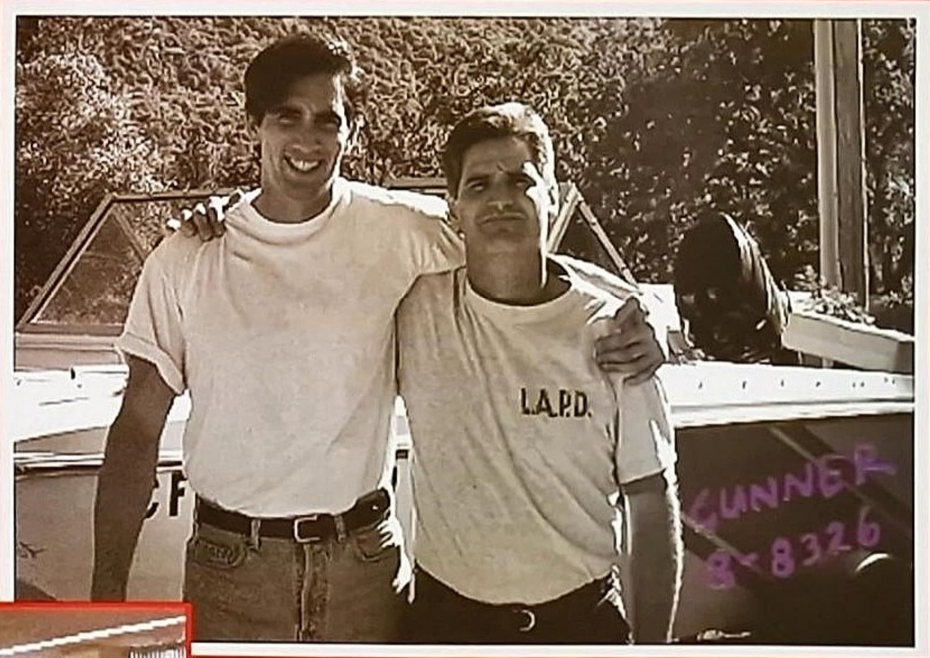
Como ya hemos comentado anteriormente, la historia está basada en hechos y situaciones reales, que contribuyen a aumentar la sensación de encontrarnos con un relato verídico. Si además tenemos en cuenta el trabajo realizado por Sierra con los excelentes gráficos digitalizados en SVGA de esta versión CD-ROM de *Police Quest IV*, la valoración aumenta muchos enteros. El equipo programador no sólo ha filmado a los actores que aparecen en el juego como ya hiciera en anteriores entregas, sino que se han trasladado a localizaciones auténticas de la ciudad de Los Angeles, que gracias a las excelentes digitalizaciones permiten hacer una completa visita "turística" por la ciudad californiana. En cuanto a la realización del apartado sonoro, cabe destacar las distintas melodías , en especial los cambios de ritmo cuando aparece una situación inesperada (mención especial a la música de *Larry* que aparece cuando montas en los ascensores de la comisaria), y las voces digitalizadas y efectos sonoros que se mantienen en la línea de cualquiera del resto de producciones de Sierra on Line.

EDIFICIOS REALES





El realismo de Police Quest IV es tal, que incluye las digitalizaciones de edificios reales de la ciudad de Los Angeles, como la Central y la Academia de la policía. Como los gráficos son en Super VGA la definición es excelente.







En la comisaria rellenaremos el informe para nuestros superiores. También debemos visitar a la viuda de nuestro compañero asesinado para obtener pruebas.

SESION DE TIRO





Practicar el tiro, además de ser obligatorio, nos vendrá muy bien a la hora de enfrentarnos a algún tiroteo, donde además de gozar de buena puntería, es más que recomendable protegerse con alguna defensa como el chaleco antibalas.

Y LA HISTORIA CONTINUA...

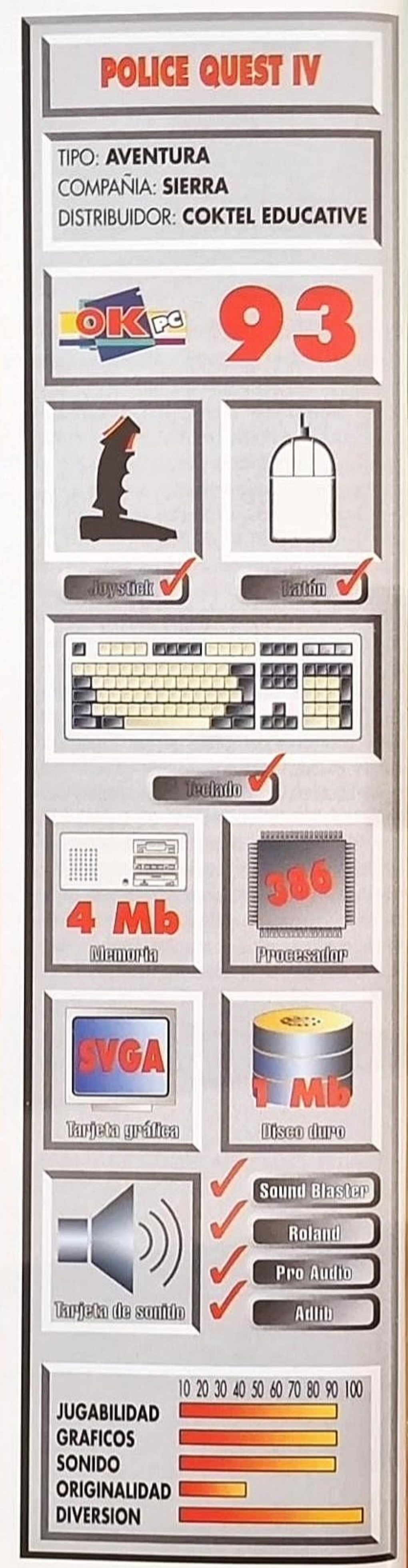
Cuatro son ya los capítulos de esta genial saga de Sierra, *Police Quest*. Muchos somos los aficionados a las aventuras gráficas que seguimos guardando en la memoria aquella colosal entrega inicial, protagonizada por el entonces patrullero Sonny Bonds, que contaba con gráficos CGA de cuatro colores en modo AGI (el antiguo modo texto que utilizaban los programas de Sierra), aparecida aproximadamente en el año 1984. Con ella, y con el *Larry* original, comenzó una nueva época en este género de juegos, y aunque la segunda y la tercera entrega (esta ya con gráficos VGA y con menús de iconos) no alcanzarón un nivel muy elevado, con la cuarta entrega, Sierra retoma el espíritu original, realizando su trabajo como siempre, con una calidad excepcional que agradará a todos los seguidores de sus aventuras. Mientras, yo personalmente he situado a *Police Quest: Open Season* como una de mis cinco aventuras favoritas de todos los tiempos.

ANTONIO GREPPI





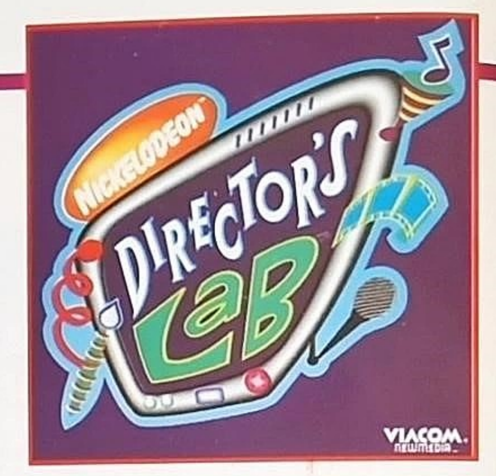
En el curso de nuestra investigación, debemos visitar algunos de los barrios más deprimidos de la ciudad californiana de Los Angeles.





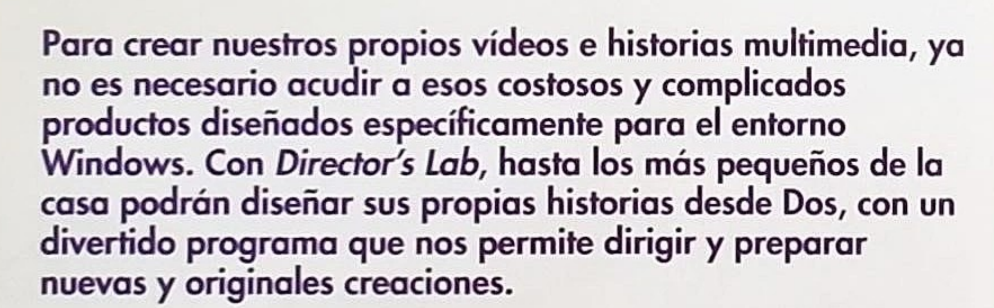
Director's Lab

FUTUROS EMULOS DE SPIELBERG



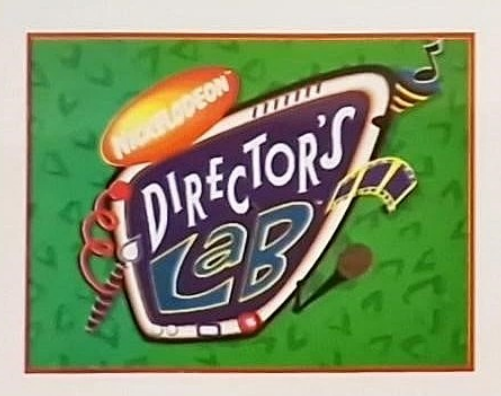






Para crear nuestros propios vídeos e historias multimedia, ya no es necesario acudir a esos costosos y complicados productos diseñados específicamente para el entorno Windows. Con *Director's Lab*, hasta los más pequeños de la casa podrán diseñar sus propias historias desde Dos, con un divertido programa que nos permite dirigir y preparar nuevas y originales creaciones.

Concretamente, con *Director's Lab*, no sólo es posible crear historias, ya que además permite realizar funciones como componer música, grabar efectos sonoros, dibujar nuestros propios carteles o realizar trabajos de montaje... Para ello sólo es necesario un poquito de imaginación y las herramientas proporcionadas por este fantástico programa de la compañía Viacom, conocida en nuestro país por juegos como *Dracula Unleashed*. Este título se desarrolla en un ficticio estudio de producción de vídeo y siguiendo sus directrices,podremos crear diversas historias con ayuda del ratón, siendo posible grabar nuestras producciones finales a disco con posibilidad de importación y exportación desde otros programas, permitiéndonos hacer multitud de cosas: fe-



MUSIC STUDIO

Si preferimos componer nuestras propias melodías o modificar las que vienen en el CD-ROM, es conveniente pasar por el estudio de música, para así poner melodías a nuestras creaciones.



TILE EDITOR

Para añadir rotulación a la producción, debemos diseñar los rótulos sobre el editor de títulos donde podremos seleccionar el tipo de letra entre los cuatro existentes, además de permitir rotarlos en diferentes posiciones.





licitaciones electrónicas, dibujos animados, vídeos musicales, proyectos escolares o cualquier otra cosa que se nos pase por la cabeza.

SOUND FX

A la hora de poner voces o gritos, en la sala de sonido FX encontraremos todo lo necesario para crear o modificar los efectos que hay en el disco compacto. Si además disponemos de un micrófono, es posible incluir nuestra voz y ser los narradores de nuestra historia.



Dirige tu propia historia

BUEN TRABAJO

Viacom New Media ha realizado un estupendo trabajo en el apartado gráfico, donde nos encontramos con un excelente programa SVGA. Aunque por su carácter, se desarrolla en no más de diez pantallas, éstas han sido muy bien diseñadas y, dado el carácter de producto para todas las edades, los más pequeños podrán disfrutar pulsando encima de los diferentes objetos que aparecen en pantalla, ya que todos poseen una animación propia al estilo de títulos como los *Living Books* de Broderbund, aunque en este caso sean totalmente secundarios respecto del desarrollo del programa. A diferencia de otros productos similares, en *Director's Lab*, nos encontramos con vídeos reales y no con animaciones, por lo que la calidad es extraordinaria, y siendo el programa en formato CD-ROM la variedad es inmensa, y seguro que encontramos el vídeo

GRAPHIC STUDIO

En el estudio gráfico podemos pintar a nuestro antojo o modificar algunos de los dibujos y fotografías con la ayuda de herramientas tipo "Deluxe Paint", aunque simplificadas para el uso de niños pequeños. Una de las herramientas más interesantes son los tampones, con muchas formas diferentes.



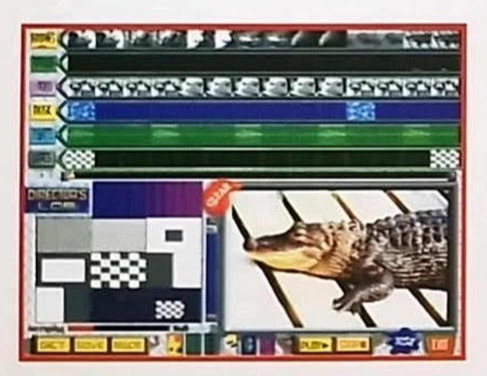




VIDEO SUITE

Si lo que queremos es añadir efectos especiales (explosiones, estrellas, marcianos...), en la suite de vídeo, es posible visionar el clip fotograma a fotograma, a la vez que incorporamos el efecto deseado en diferentes posiciones para simular movimiento.





deseado entre los trescientos que hay en el disco compacto. Por si fuera poco, se han incluido también quinientas fotos e ilustraciones digitalizadas, y más de cien tampones para utilizar en el Graphic Studio, lugar que permite dibujar a gusto del usuario. El apartado sonoro también es excepcional, ya que si no queremos componer nuestra propia melodía, contamos con setenta piezas musicales y más de trescientos efectos FX, permitiendo además grabar los nuestros si disponemos de un micrófono conectado a la tarjeta de sonido.

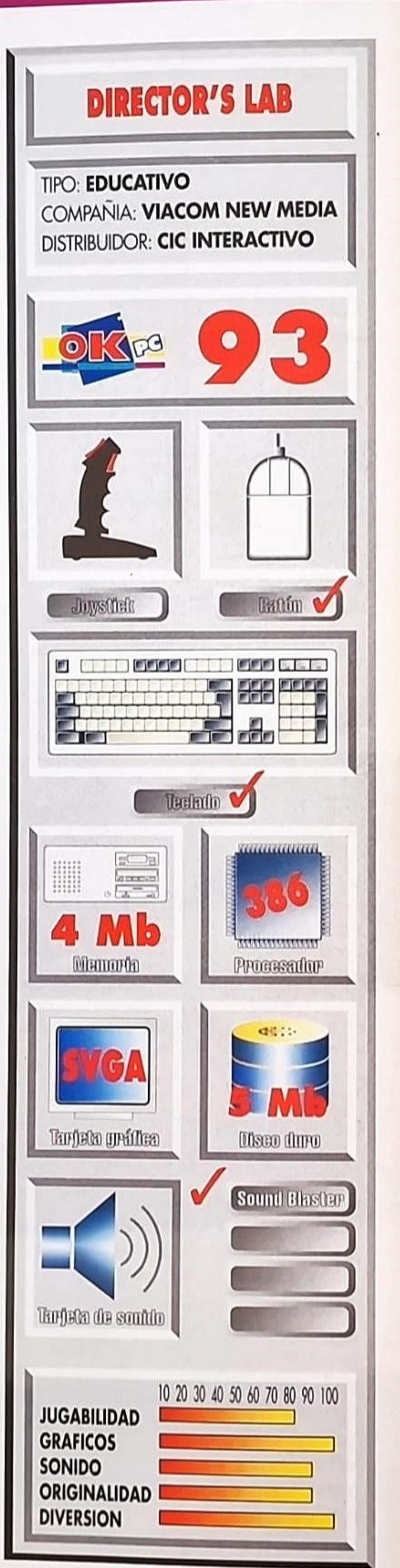
Patrocinado por la cadena líder en televisión por cable de Estados Unidos, Nickelodeon, *Director's Lab* es un buen título en cuanto a programas educativos, ya que es muy divertido, y tal como decíamos en nuestra preview del mes anterior, quién sabe si con él no nos convertiremos algún día en directores de renombre.

ANTONIO GREPPI

DIRECTOR'S LAB

El laboratorio de dirección es la habitación más importante del juego, ya que en ella debemos efectuar el montaje del resto de apartados, permitiendo unir el sonido con la música, los vídeos y las carteleras, siendo en este lugar donde demostraremos nuestra habilidad como directores de cine.





ENCUESTA

Con el ánimo de adecuar la revista OK PC al gusto de todos nuestros lectores, queremos conocer vuestra opinión a través de las preguntas que os proponemos a continuación. Entre todas las respuestas recibidas antes del 30 de Julio, sortearemos 50 radios Tiny Tuner, la radio más pequeña del mundo con tan sólo 30 gramos de peso.

Puedes hacer llegar tu respuesta a nuestra redacción, por fax, en el número (91) 457 93 12, o por correo a:

Editorial Multipress
Revista OK PC (ENCUESTA)
Plaza República del Ecuador, 2, 1ºB
28016 Madrid

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:
Dirección:
Población: Provincia: CP:
Edad: Sexo: Ocupación:

■ Valore de 1 (poco) a 10 (mucho) la opinión general que le merecen los siguientes componentes de la publicación:

1. Demo en disquete ☐ 2. CD-ROM ☐ 3. Revista ☐

■ Valore de 1 (poco) a 10 (mucho) el contenido de la información del CD-ROM:

1. Shareware ☐ 2. Demos ☐

■ Indique a continuación qué tipo de información le gustaría que tuviese el CD-ROM a parte de programas shareware y demos:

■ Valore de 1 (poco) a 10 (mucho) el contenido y la importancia que le merecen las diferentes secciones que componen la revista:

	CONTENIDO	IMPORTANCIA		CONTENIDO	IMPORTANCIA
1. OK PC News	☐	☐	2. OK PC Preview	☐	☐
3. OK PC Reportaje	☐	☐	4. OK PC Pasarela	☐	☐
5. OK PC Novedades	☐	☐	6. OK PC Tricks & Tracks	☐	☐
7. CONTENIDO DEL CD-ROM	☐	☐	8. OK PC Correo	☐	☐
9. OK PC Hits	☐	☐			

■ ¿Le gustaría que en OK PC se publicaran nuevas secciones que hasta ahora no se han contemplado? Indique cuáles:

■ Marque con una X cómo prefiere la revista:

❑ Con un CD-ROM y un disquete a 875.
❑ Con un CD-ROM, sin disquete y más barata.
❑ Con dos CD-ROM y sin disquete a 995.

Jetstrike

PILOTO DE PRUEBAS





Cuando pongamos en movimiento el avión podremos observar la calidad de los sprites.

Aunque parece que la simulación de vuelo se ha quedado atascada con la aparición de más y más clónicos de los programas de éxito, de vez en cuando aparecen juegos que aportan detalles nuevos a un género falto de ideas.

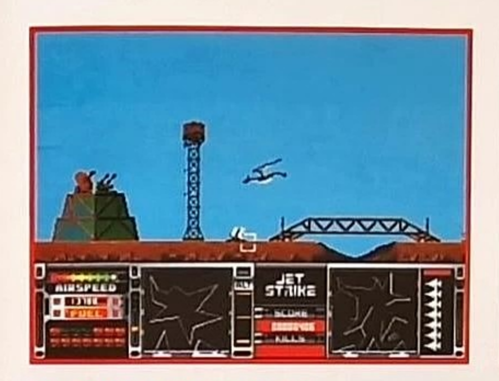
Jetstrike no es un simulador propiamente dicho. Su principal cualidad es que mezcla perfectamente dos géneros radicalmente distintos: simulación y arcade. El objetivo de este programa de Rasputin Software, compañía inglesa conocida por sus producciones para los Commodore Amiga y CD32, consiste en tomar el mando del escuadrón Jetstrike, un equipo de acrobacias aéreas, el cual debe combatir para salvar al mundo de las malignas intenciones de SPUDD, un grupo terrorista que amenaza con destruir nuestro planeta. La tarea no va a ser fácil, así que aprieta bien el cinturón de seguridad, sitúa el respaldo en posición vertical y la mesita plegada, y prepárate para el despegue. Sólo así llegaras a ser el rey de los cielos.

Además de enfrentarnos a los malvados, es posible participar en diferentes pruebas, hasta conformar los casi doscientos niveles con que cuenta el CD, encontrando además del modo práctica y combate, el modo Aerolimpics donde participarás contra otros aviones por conseguir la mejor acrobacia, ganar una carrera de aeroplanos o pasar por los distintos controles sin perder ninguno.

AVIONES

Disponemos de sesenta clases de aviones y artilugios voladores para cumplir las misiones. De algunos modelos contamos con un mayor stock, por lo que la estrategia interviene a la hora de seleccionar la máquina a utilizar en cada nivel.







GRATA SORPRESA

Gráficamente, el programa destaca sobre todo en la presentación y en las escenas intermedias y de explicación de cada misión. En el aspecto simulación, la primera sorpresa aparece al observar los pequeños gráficos del avión y escenarios, pareciendo estos más adecuados para un arcade "matamarcianos" de toda la vida que para un simulador de vuelo. Pero sólo cuando pongamos en movimiento el avión podremos observar la calidad de los sprites, ya que cada giro está animado perfectamente. Si a esto le añadimos la variedad de máquinas voladoras (sesenta aparatos de todo tipo, apareciendo cazas de combate, bombarderos, avionetas acrobáticas, un dragón e, incluso, un hombrecillo volador) y la excelente recreación de efectos atmosféricos como niebla o lluvia, encontramos un programa cuando menos original.

El sonido tampoco está mal y, aunque los efectos sonoros no son nada del otro mundo, la banda sonora grabada en CD Audio, incluye diversos temas impactantes, de una calidad inusitada en este tipo de producciones, lo que crea un ambiente poco realista a la hora de volar, pero muy divertido. Si te gustan los juegos extraños, éste te sorprenderá a primera vista. Además cuenta con tal variedad de misiones, que seguro no te cansarás de él fácilmente.

ANTONIO GREPPI

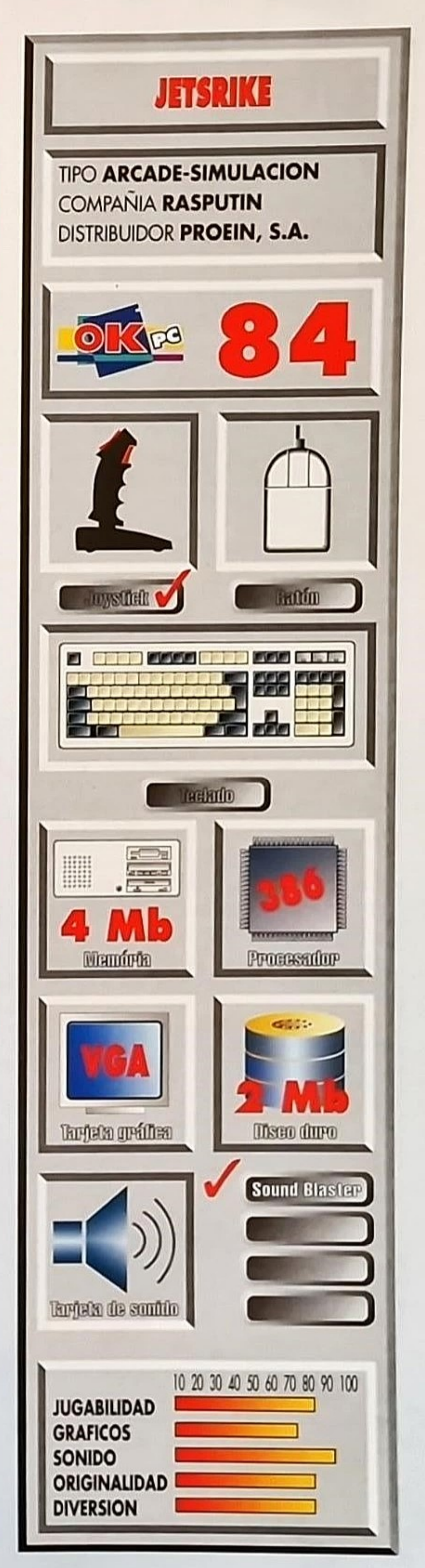






ESCENAS INTERMEDIAS

Los gráficos de mayor calidad corresponden sin duda a la presentación y a las escenas intermedias donde se nos explica la misión a realizar.





Jump Raven

WINDOWS EN ACCION



La Tierra está en peligro y sólo tú podrás salvarla en un arcade superespectacular para Windows, donde podrás controlar la más moderna tecnología en armamento de combate urbano deteniendo a las hordas de fanáticos cyberpunkies.

Hace tres años parecía impensable sacar rendimiento de Windows a la hora de realizar juegos superespectaculares en este entorno.

El paso del tiempo, y la potencia de los nuevos ordenadores y tarjetas gráficas, han dado la razón a Microsoft, con productos como *King Quest VII* o *Woodruff* que utilizan WinG y Win32S para que el ordenador corra bajo 32 bits en modo real.

Jump Raven también aprovecha esta tecnología de programación, convirtiéndose por méritos propios en el primer arcade de este sistema, tanto en gráficos como en calidad de juego. El argumento es sencillo: la Tierra está en peligro, la

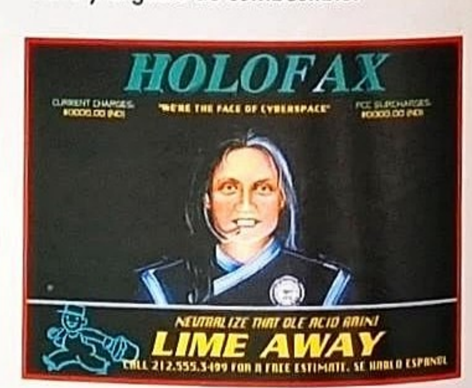


contaminación arrasa las ciudades, la economía está colapsada y las caóticas poblaciones se lanzan a la calle para luchar unos contra otros. Esto es el futuro y nadie está a salvo en él. La única manera de sobrevivir es encontrando unas muestras genéticas perdidas en un accidente de avión. Como "Jump Ravens" (pilotos de élite del gobierno), nuestra misión consiste en encontrarlas a la vez que nos enfrentamos con los cientos de cyberpunkies que habitan las calles.

Nuestra nave cuenta con seis diferentes tipos de armas, que a su vez se dividen en cuatro modelos, los cuales no siempre estarán disponibles, dependiendo sobre todo del dinero con que contemos en ese momento, el cual se recupera destrozando enemigos. Otros aspectos a tener en cuenta son la resistencia de los escudos de la nave y el gasto de combustible.













La primera versión de *Jump Raven* apareció en los ordenadores Macintosh, con la que Cyberflix, su compañía programadora, ganó el premio Apple/Japan CD-ROM Contest. Los gráficos de la entrega para PC son correctos en todo momento. Destacan sobre todo las animaciones de la presentación y las que muestran las armas y enemigos en tres dimensiones, ya que son a pantalla completa, aunque se echa en falta la posibilidad de utilizar un mayor número de colores para las mismas, característica que aprovecharían completamente los nuevos ordenadores. Los gráficos del arcade en sí también son nuevos y, aunque algo repetitivos en los edificios, cumplen con su objetivo perfectamente.

En cuanto al sonido, al ser vía Windows, es compatible con todas las tarjetas que funcionan bajo este entorno operativo. Las voces digitalizadas y efectos sonoros están conseguidos y las melodías responden a lo esperado.

Como arcade, *Jump Raven* está muy bien, sobre todo si tenemos en cuenta que corre bajo Windows, y sorprenderá a los usuarios más avezados en este tipo de juegos con opciones como el copiloto automático para armas o dirección.

ANTONIO GREPPI



Las imágenes y la velocidad gráfica del juego son sorprendentes, funcionando bajo Windows sin ningún problema.



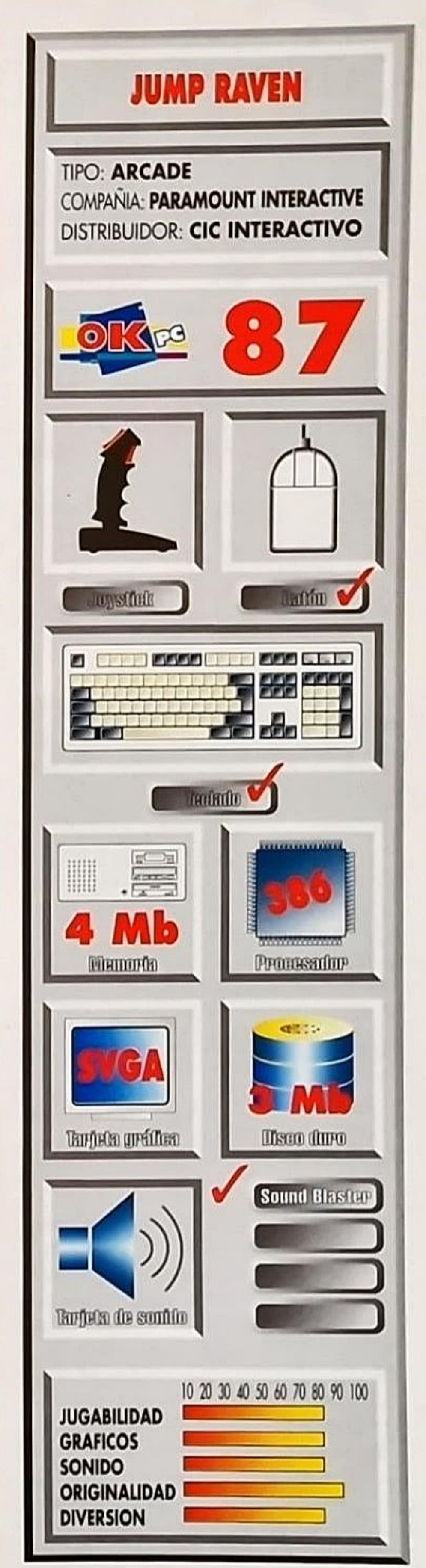
ARMAS Y ENEMIGOS

Antes de cada misión es posible seleccionar varios parámetros, tales como el copiloto de a bordo o las armas para cada misión.





De estas últimas, al igual que de las naves enemigas, pueden verse animaciones en tres dimensiones, que mejoran notablemente el resultado final del juego.



JUMP RAVEN

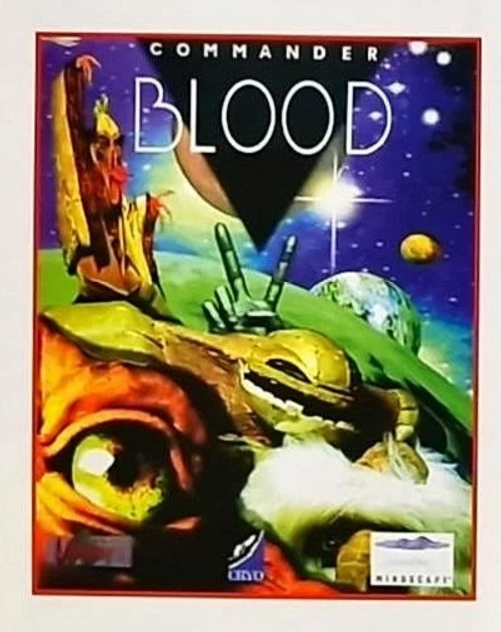
TIPO: **ARCADE**
COMPAÑIA: **PARAMOUNT INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR: **CIC INTERACTIVO**

OK PC **87**



Commander Blood

EN LA INMENSIDAD DEL ESPACIO

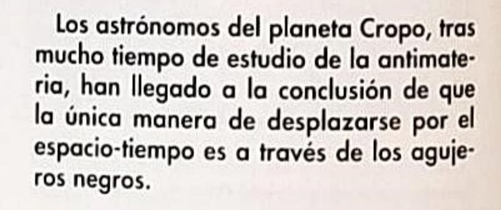


Commander Blood nos va a introducir en una nueva aventura de ciencia-ficción, bajo una visión subjetiva, que nos da la oportunidad de descubrir una de las teorías más sobresalientes acerca del origen del Universo, conocido más comunmente como el Big Bang.

La aventura comienza 400.000 años en el futuro, cuando el hombre, que ya casi ha alcanzado su completa perfección, solamente ansía el conocimiento de su pasado, pero no el pasado del hombre como mera raza, sino de la vida en su sentido más amplio, es decir, el origen de toda la materia a partir de la antimateria o la nada.

En el juego controlas al Commander Blood, un androide con inteligencia propia, que ha sido creado por uno de los mejores científicos de la corporación universal "Kanaria".

Tu creador te ha construído con el único objetivo de que te traslades hasta el pasado más remoto en busca del Big Bang, y como él es ya muy anciano, ha decidido ponerse en criogenia, mientras tú realizas el viaje hacia el pasado.



Los astrónomos del planeta Cropo, tras mucho tiempo de estudio de la antimateria, han llegado a la conclusión de que la única manera de desplazarse por el espacio-tiempo es a través de los agujeros negros.















Miles de marionetas y de actores disfrazados han sido filmadas para que formen parte de este juego.



La versión final de Commander Blood estará totalmente traducida al castellano.

Una vez que llegues a tu destino, deberás despertar a tu maestro de su largo sueño para ver realizada su mayor ambición de conocimiento, pero eso no va a ser tan fácil como pudiera parecer en un primer momento, ya que miles de razas diferentes, unas hostiles y otras no, androides y robots de defensa que evitarán que sigas adelante, y cientos de enigmas y acertijos que probarán tu inteligencia cibernética servirán para hacer un poco más difícil tu tarea.

PSICODELIA GALACTICA

Como habréis podido apreciar nada más leer los primeros renglones del artículo, el argumento que da pie a *Commander Blood* es de lo más profundo, además de original, pues poner como objetivo final a un programa algo como encontrar el origen del Universo, no sólo es interesante, además de disparatado, sino que también nos da la impresión de estar viendo un libro interactivo de Stephen Hawkings o Isaac Asimov, así que para los que frecuenten este tipo de lecturas *Commander Blood* es sin duda la mejor oferta que se pueden encontrar en estos momentos.

Todas las acciones posibles en el juego van a ser controladas desde la mano derecha de Commander Blood, que hará las veces del cursor del ratón, incluídos los comentarios con los diferentes personajes con los que nos crucemos. Casi nunca te quedarás atascado en la aventura, pues el número de caminos a seguir es prácticamente innumerable.

UN NUEVO ESTILO DE JUEGO

Commander Blood introduce en el enorme campo de los videojuegos una nueva forma de aventura gráfica interactiva, pues la manera de activar las máquinas, ordenadores, e incluso androides, será a partir de un enorme cursor que no es más que la mano del protagonista.

Descubre el origen de la vida

Bajo una perspectiva completamente subjetiva, vamos a movernos por los mil y un planetas que conforman las galaxias en las que está dividido el Universo.

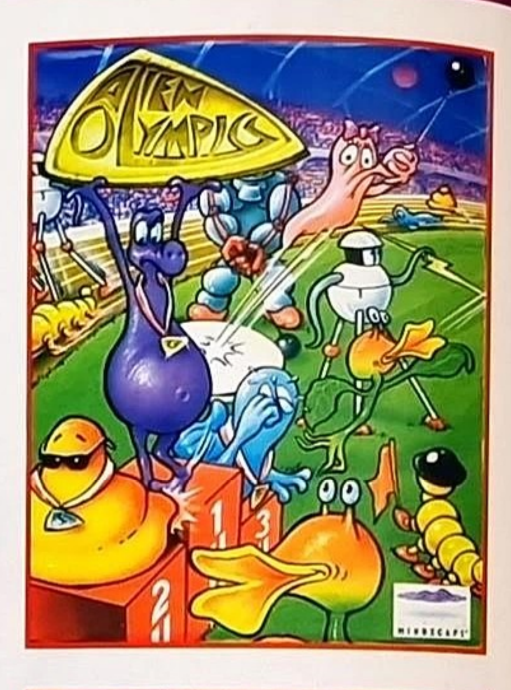
Miles de marionetas y actores disfrazados han sido filmados, y posteriormente digitalizados, para que entren a formar parte de este psicodélico mundo, junto con otros personajes creados desde el ordenador, y así poblar una nueva constelación informática como es este sorprendente e inédito *Commander Blood*.

CARLOS F. MATEOS



Alien Olympics

DEPORTE EN LAS ESTRELLAS





Todo comenzó en los comienzos del siglo XXI, cuando se iniciaron los primeros viajes interestelares, que nos abrieron paso a la comunicación directa con otras razas. Ahora, justo a mediados de 2012, y tras haber entablado contacto con veinte razas diferentes, comienzan las olimpiadas espaciales.





Ocho van a ser los participantes que se disputarán entre sí las preciadas medallas de oro, plata y bronce, para conseguir no sólo el respeto de todos los demás competidores, sino también una plaza en el glorioso podium de los campeones.

Cada uno de los jugadores tiene sus propias características que le hacen muy apto para algunas pruebas, mientras que para otras no es tan propicio. La decisión la tienes tú y solamente la rapidez de tus dedos podrá decidir si es tuya la victoria o la derrota.

LOS QUINCE EVENTOS

Quince son las diferentes pruebas, a cual más disparatada, que los deportistas van a tener oportunidad de realizar.

■ THE 50 QBITS DASH: donde tendremos que vencer a un contrincante en una trepidante carrera a lo largo de cincuenta metros.

■ LASER LEAPING: algo así como las carreras de salto de valla, pero un poco más salvaje, pues el nuevo obstáculo son rayos láser de muy alta frecuencia que te achicharrarán si osas cruzarlos sin saltar.

■ THE BIG BOUNCE: otra prueba inspirada en las antiguas olimpiadas terráqueas. Tienes que alcanzar la mayor distancia posible, saltando sobre un terreno de arena.

■ LASER SKEET I: la primera de las pruebas de puntería a la que nos vamos a tener que enfrentar. Tienes dos puntos de mira y tendrás que acabar con todos los alienígenas posibles en un corto periodo de tiempo.

■ 200 QBIT SPLURGE: la única prueba marítima. Tienes que vencer a un tiburón galáctico en una carrera a nado, en la que hay que cubrir una distancia de 180 metros.

■ LUNGE LEAP SPLAT: o lo que es lo mismo el triple salto que se practicaba en las olimpiadas terrestres. Una de las pruebas más difíciles de realizar y, sin embargo, la que más puntos aporta.

■ TOXOPHILLY: una versión mucho más informatizada de lo que podría ser la prueba de tiro con arco en la tierra. Mucho cuidado con golpear al alienígena que arrastra la diana.

■ FLOB FLOP: una manera mucho más moderna del lanzamiento de martillo. Para realizarla, se utiliza a una raza alienígena con forma esférica que hace las veces de bola.

■ SABER LAUNCH: con la intención de no perder las bárbaras costumbres de los humanos de cazar a punta de lanza. El lanzamiento de jabalina es una de las pruebas clásicas que han perdurado.

■ SURVIVAL: tienes que moverte con tu nave espacial por un intrincado laberinto, evitando que el tope de la pantalla nos al-





cance, al igual que los alienígenas que pueblan la zona.

■ ALIEN HURL: también llamada "prueba de lanzamiento de uno mismo". Un enorme robot te recogerá por el pescuezo y te lanzará tan lejos como pueda, clasificándote según la distancia.

■ LASER SKEET II: la segunda prueba de puntería. Una serie de bichos aparecerán por los cráteres del terreno de juego y tendrás que atinarles con tu punto de mira lo antes posible.

Cuanto más lejos estén, más puntos te darán.

■ JETPACK TAG: tienes que recoger en un corto espacio de tiempo todas las boyas espaciales que puedas. Una flecha en la zona inferior de la pantalla te guiará hacia la más cercana.

Alien Olympics sigue los pasos de *Decathlon*



■ LIZARD LEAP: tu objetivo será saltar en dirección al interior de las fauces de un enorme dinosaurio, cosa tremendamente difícil, pues la cabeza se va moviendo, así que tendrás que calcular el momento y la posición correctamente.

■ WALL JUMPING: donde tendremos que estrellar a nuestro deportista en la parte más alta posible de un enorme muro de ladrillos y hormigón, para conseguir el mayor número posible de puntos.

LA REMODELACION DE UN CLASICO

Siguiendo las maneras de los clásicos juegos como fueron *Hyper Olympics*, o *Decathlon*, *Alien Olympics* nos da la oportunidad de volver a machacar nuestros teclados con el incesante aporrear para conseguir la mayor velocidad.

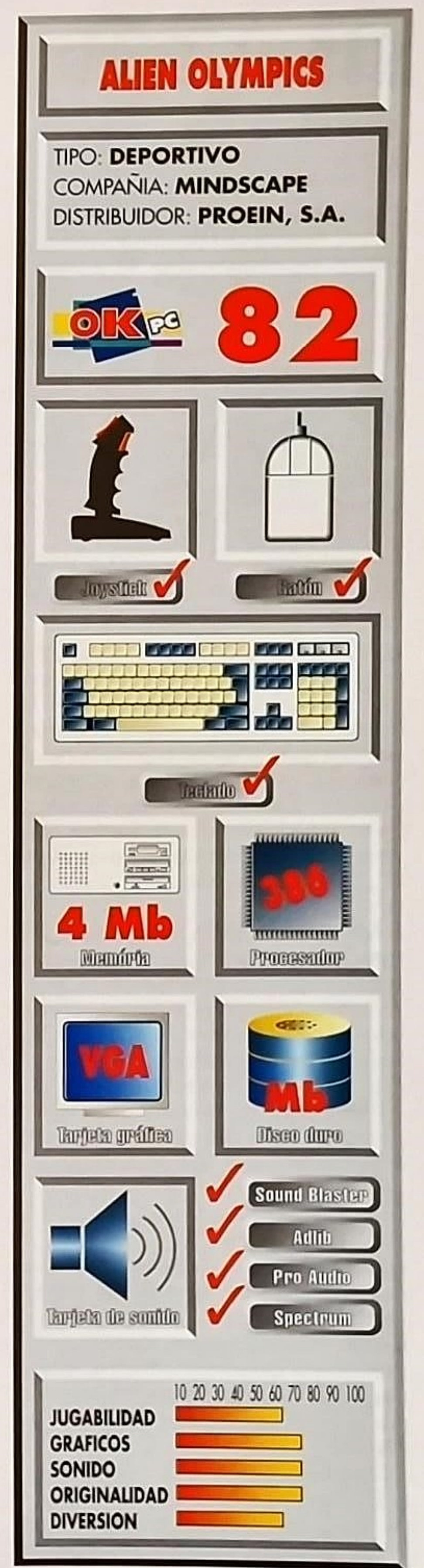
Divertido y caótico donde los haya, este juego es la, por el momento, única propuesta de los programas olímpicos, con unos geniales gráficos renderizados, un sonido en formato CD-Audio de gran calidad y un nivel de diversión como sólo este tipo de juegos saben conseguir.

CARLOS F. MATEOS

LAS OCHO PROMESAS

Estos son los mejores deportistas de todas las galaxias conocidas hasta ahora. Cada uno tiene sus características (siendo más fuerte, ágil, rápido, pesado o hábil), lo que le hace especialmente indicado para unas pruebas y totalmente pésimo para otras. Decide en qué eventos quieres triunfar y, en función, elige a tu competidor.





Slam City

¿Queréis espectáculo? *Slam City* os lo da. ¿Queréis multimedia verdadera? *Slam City* es únicamente eso. ¿Ansiáis disputar un reñido encuentro en un mano a mano con Scottie Pippen? *Slam City* os da la oportunidad, pero tenéis que trabajároslo vosotros.



LOS REYES DEL ARO

Slam City, un producto que va a dar mucho de que hablar, pues ha conseguido dar un paso adelante en la manera de hacer los videojuegos. El dato que más os va a llamar la atención, igual que nos lo hizo a nosotros, son sus más de dos horas y media de película, filmada y posteriormente digitalizada, que nos ofrecen un juego en vídeo a pantalla completa, ¡sí!, ¡lo habéis escuchado bien, a pantalla completa!

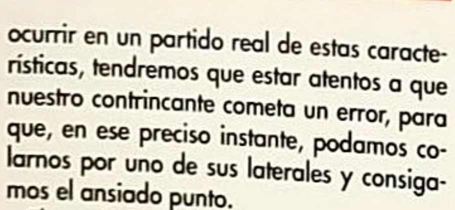
Aunque no se puede tratar a *Slam City* como un verdadero simulador de baloncesto, sí podemos hacerlo como un trepidante arcade deportivo, en el que vamos a tener que enfrentarnos con cuatro de los mejores jugadores callejeros, para conseguir el suficiente respeto que nos permita enfrentarnos al mismísimo Scottie Pippen, cosa que, como descubriréis durante el transcurso del juego, sera harto difícil.











SIMPLE Y A LA VEZ COMPLICADO

Lo que más sorprende de este programa es que, con sus escasas teclas de manejo (es decir, las cuatro del cursor), podamos realizar todas esas jugadas, amagos, lanzamientos a canasta, y, cómo no, mates, que son lo más espectacular y exagerado que se haya podido ver en un juego de este tipo.

Como hemos dicho antes, aunque el manejo es extremadamente fácil, llegar a convertirse en un rey de la canasta va a ser lo complicado, ya que, como podría ocurrir en un partido real de estas características, tendremos que estar atentos a que nuestro contrincante cometa un error, para que, en ese preciso instante, podamos colarnos por uno de sus laterales y consigamos el ansiado punto.

El nombre del jugador que controlas es Ace y se ha metido en este peligroso mundo debido a una preciosa muchacha, que le trae por la calle de la amargura. Malas lenguas le han dicho que esa monada solamente irá con un verdadero ganador y tú estás aquí para demostrarle que el único que puede ocupar su corazón eres tú. Pero, para ello, tendrás que enfrentarte, y vencer en varias ocasiones, a cuatro de los mejores y más agresivos deportistas de esta zona y, por último al rey, Scottie Pippen.

LOS CINCO FANTASTICOS

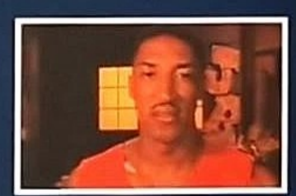
Fingers es el primero de la lista y, cómo no, el más mediocre. Es el mejor con los rebotes, pero prácticamente nulo en la defensa y las entradas a canasta, con lo que resulta perfecto para que nuestra reputación suba casi sin ningún problema.

Juice es la chavala del grupo. No te dejes engañar por su baja estatura ni su condición femenina, ya que es una excelente lanzadora a canasta desde lejos, aunque

SCOTTIE Y SUS AMIGOS

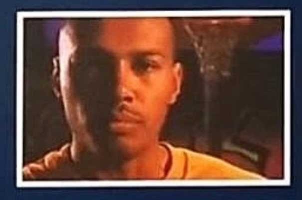
Estas son las instantáneas del grupito al que vas a tener que enfrentarte si quieres optar al puesto de rey de la canasta y, por supuesto, al amor de tu chica. Pero nadie te lo va a poner fácil y tendrás que "currártelo" duramente para aspirar incluso a un puestecillo entre ellos, así que ya sabes, ajústate la gorra de los Knicks, cálzate tus zapatillas y lánzate a la cancha que la afición te está esperando.











un poco mediocre en los rebotes, por lo que casi nunca suele hacer uso de ellos.

Mad Dog es el fortachón del grupo, además del único de raza blanca. Hará uso de su fuerza y enorme volumen corporal para hacerse con el balón o los puntos, así que mucho cuidado con él. En las entradas a canasta es casi imparable.

Smash es el grandullón. Aunque es un chico de pocas palabras, sus acciones hablan por sí mismas. Resulta prácticamente ineficaz lanzar de lejos a canasta, pues sus enormes brazos te pueden hacer un tapón con gran facilidad. Además, sus entradas a canasta no sólo son efectivas, sino también devastadoras.

Si logras vencer a estos cuatro portentos en sucesivas ocasiones, conseguirás el respeto necesario para aspirar al puesto de rey, ostentado hasta el momento por Scottie Pippen.



A PANTALLA COMPLETA

Sin duda, hay que volver a resaltar la cuestión de que *Slam City* es uno de los primeros juegos, sino el pionero, en esto del vídeo a pantalla completa, lo que ya dice mucho de él. Otro aspecto a resaltar es que la información y los datos que el juego utiliza, van a venir "envueltos" en cuatro CD-ROM, cada uno con un jugador, lo que, si bien nos provoca el engorro de tener que cambiar el CD-ROM cada vez que queramos cambiar de contrincante, nos da una mayor velocidad de acceso, gracias a lo bien repartida que está la información.

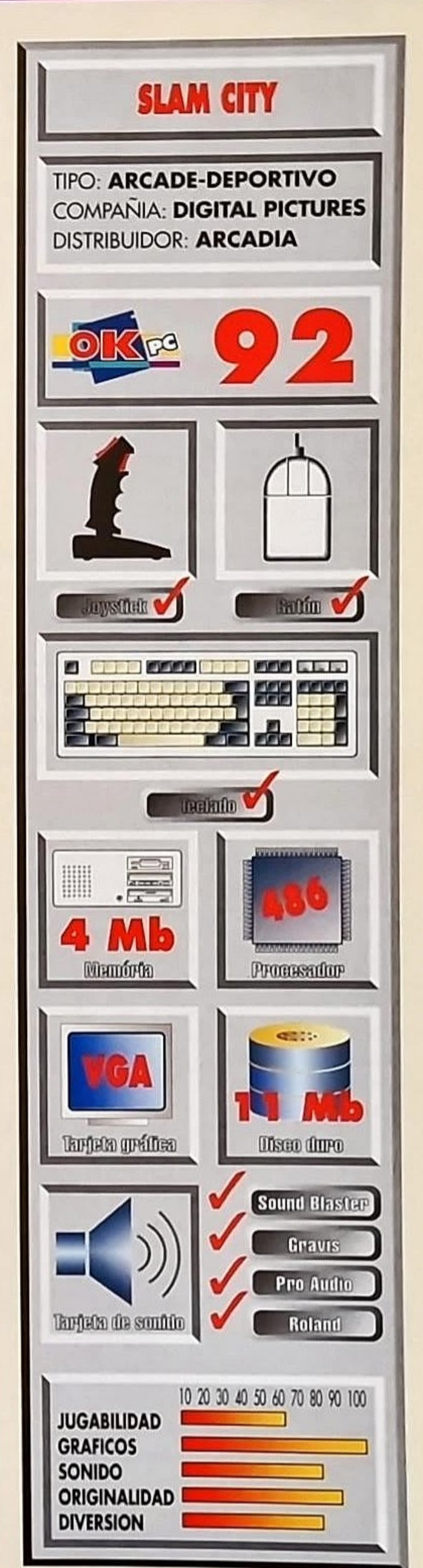
La única pega que se le puede poner a este juego es que tras varias horas de juego, que serán muchas, veremos cómo se nos va haciendo más y más repetitivo, lo cual resta algunos enteros la diversión, pero aun así, *Slam City* es uno de esos pocos juegos que se hacen indispensables en nuestra juegoteca.

Recomendable a todas luces.

CARLOS F. MATEOS

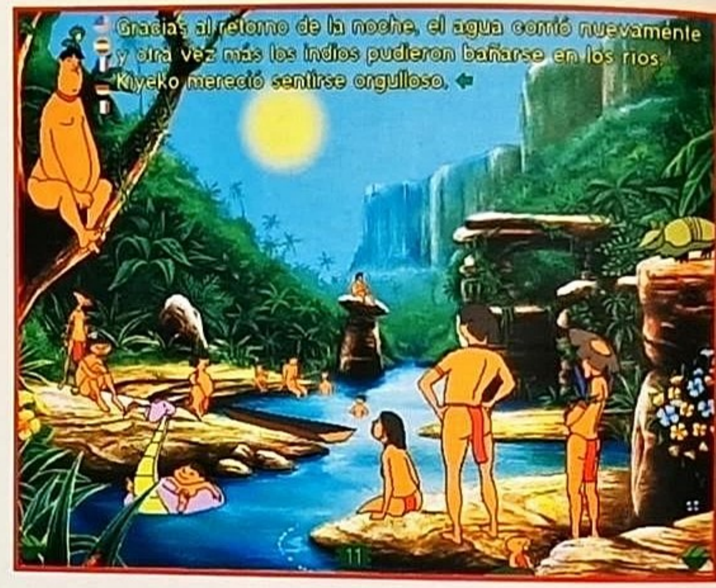






Kiyeko and the lost night

CUENTOS DE LA JUNGLA



Otro nuevo producto de la serie educativa hace acto de presencia en el mercado de nuestro país para hacer pasar un rato verdaderamente divertido, y a la vez instructivo, a los más pequeños de la casa, y cómo no, también a los mayores que busquen algo divertido y sin complicaciones.

Kiyeko and the Lost Night nos introduce de lleno en la vida de una tribu indígena que tiene su aldea en un recóndito lugar de la selva brasileña. Un grupo de malvadas serpientes, sirviéndose de los poderes de su brujo, ha robado la noche y la ha encerrado en un lago, del que no puede salir.

Los pobres aldeanos llevan ya mucho tiempo sin dormir y la situación no puede ser más extrema.

Kiyeko, el hijo del jefe de la tribu, ha decidido que para hacerse un hombre adulto, tendrá que derrotar a las serpientes y devolver la noche a todos sus amigos.



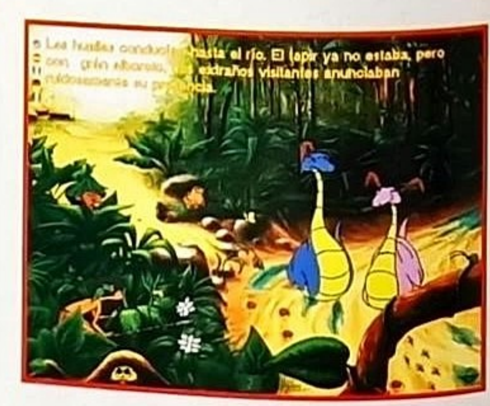
TRADUCIDO AL CASTELLANO

Kiyeko and the Lost Night, va a ser completamente traducido al castellano, esto quiere decir que no sólo los textos van a estar en nuestro idioma, sino también las voces de todos y cada uno de los personajes que aparecen a lo largo de la historia, que han sido dobladas por actores y profesionales del doblaje como Constantino Romero, por nombrar a uno de todos los excelentes miembros del grupo.



Las voces han sido dobladas al castellano

El sistema de juego va a ser completamente idéntico al de otros productos de este mismo tipo. Mientras escuchamos la historia, podremos ir viendo cada una de las bonitas pantallas de que está formada la aventura, para que, a continuación, y tras escuchar al narrador, podamos interactuar con todos los objetos que aparecen en el escenario, realizando cada uno de ellos una diferente acción, a cual más divertida o disparatada.

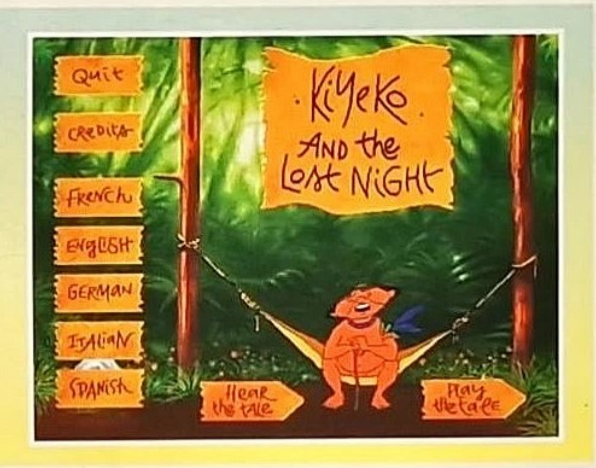






EN MUCHOS IDIOMAS

Este es el menú de opciones, previo al comienzo de la aventura.
Como podéis observar, en la parte izquierda de las pantallas, el juego ha sido traducido a todos los idiomas más hablados del planeta, estando incluído entre ellos el castellano.







Kiyeko and the Lost Night solamente va a poder ser instalado y ejecutado dentro del entorno Windows, y para ello, será necesario tener, al menos, la versión 3.0 o superior del mismo.

El manejo va a ser enormemente sencillo por dos claras y concisas razones. La primera, porque nos vamos a mover por Windows, y eso ya aumenta en casi un cincuenta por ciento la facilidad de movimiento y acción por la pantalla; y la segunda, porque estamos hablando de un programa interactivo, pero para niños y se supone que van a ser ellos los que lo manejen.

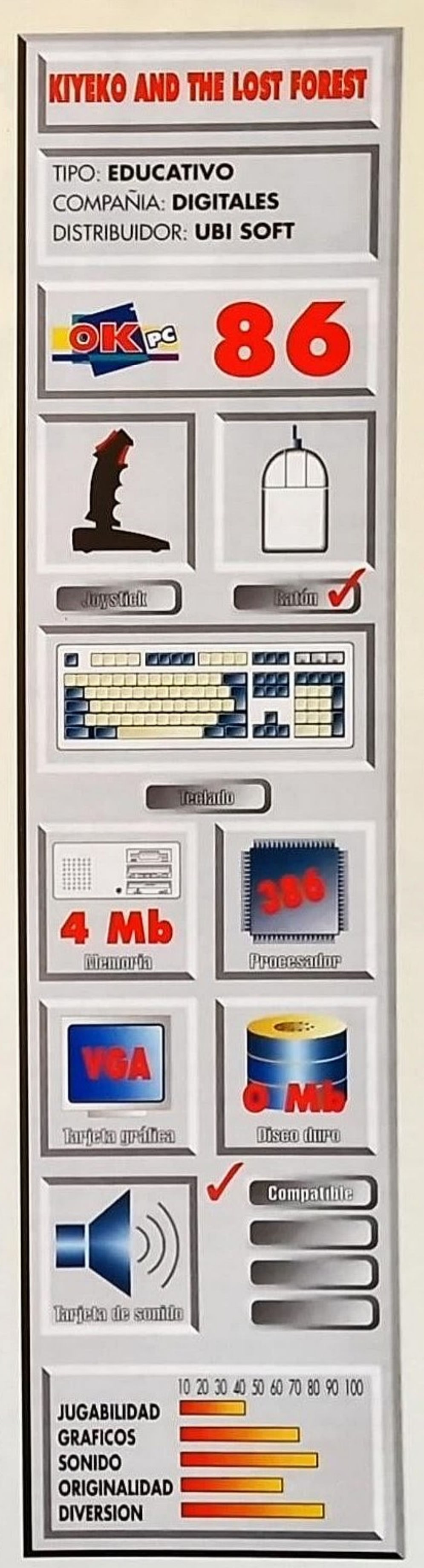
IGUAL QUE UNA PELICULA

Nada más empezar a disfrutar de lo que nos ofrece *Kiyeko and the Lost Night*, descubrimos que en realidad, nos estamos moviendo por una pequeña película de dibujos animados, en la que los niños que juegan son los verdaderos guionistas de ese momento.

Tanto voces y efectos sonoros, como las diferentes bandas sonoras que ambientan la historia, han sido realizadas en formato CD-Audio, con lo que la calidad de sonido está fuera de toda duda, al igual que los gráficos, que a la vista de todos vosotros están.

Un gran acierto por parte de Ubi Soft, el de traer este genial producto a nuestras fronteras, sobre todo, por el hecho de que va a ser traducido, cosa que no siempre ocurre.

CARLOS F. MATEOS

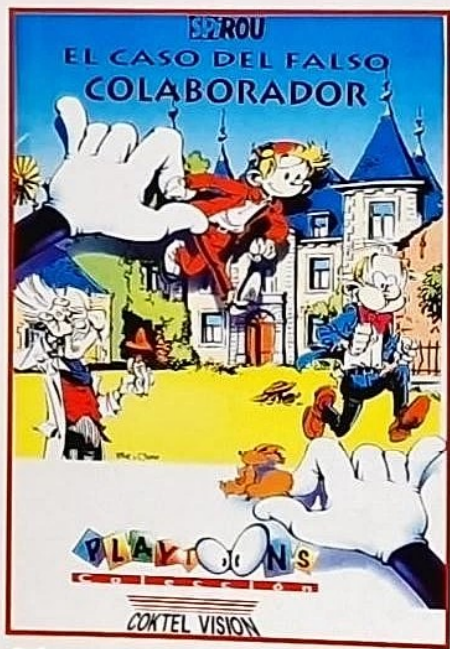


Colección Playtoons

LA EDUCACION ES DIVERTIDA

A pesar de que la gran mayoría de los programas educativos están pensados para los más pequeños de la casa, productos como los de la colección Playtoons son aptos para todas las edades por el despliegue audiovisual que conllevan.





Spirou

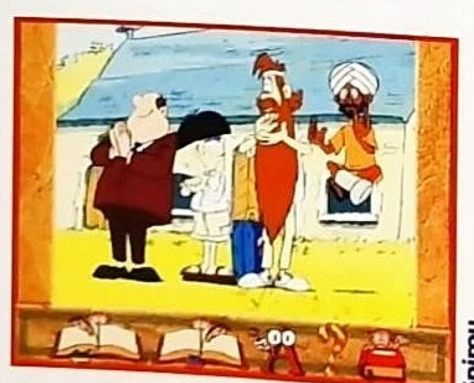
Tío Archibald

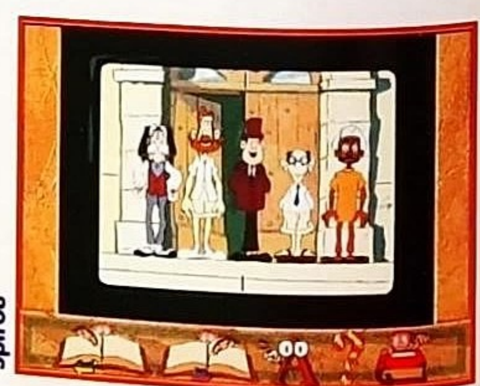
Educar a los hijos es algo muy importante, pero por desgracia para todos aprender no suele ser muy divertido. Gracias a todos los últimos avances en tecnología multimedia se puede aprender y divertirse al mismo tiempo y la colección *Playtoons* es una buena muestra de ello.

DOS GRANDES PROGRAMAS

Los dos primeros títulos de la colección educativa *Playtoons* son *Tío Archibald* y *El caso del falso colaborador*. Estos productos se presentan en forma de cuentos multimedia interactivos en los que es posible cacharrear en cada escena de la historia. Por ejemplo, en cada una de ellas podemos ir pulsando con el ratón los diferentes objetos que aparecen y entonces veremos divertidas animaciones relacionadas con el cuento activo.

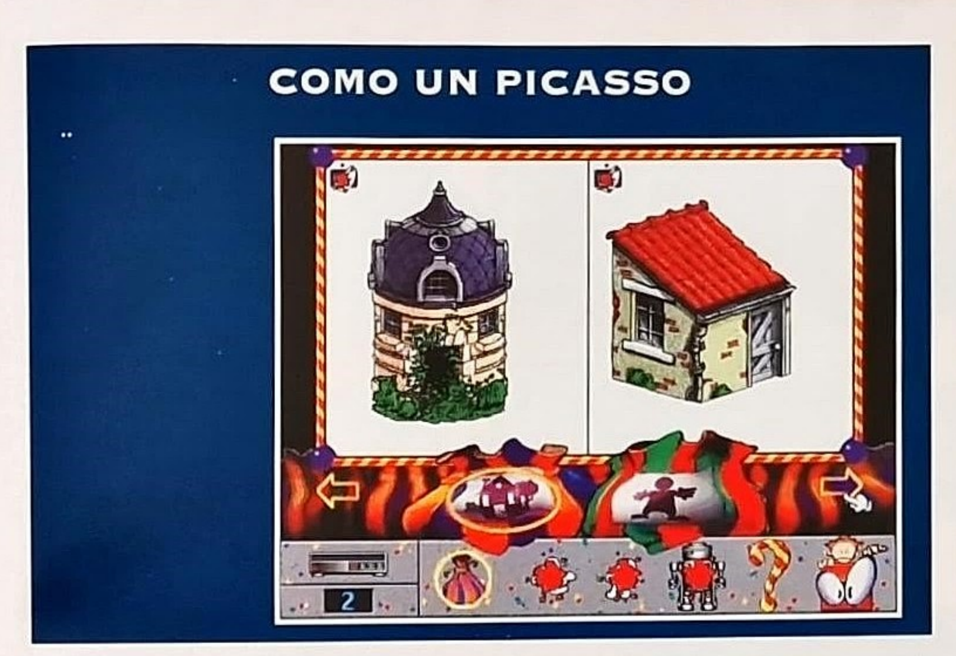
El primer cuento, *El caso del falso colaborador,* es una historia en la que el famoso personaje de los cómic Spirou es el principal protagonista. En el cuento, un amigo de Spirou, que es un gran científico, es espiado por un agente secreto para robarle sus investigaciones y nuestro héroe tendrá que desmantelar sus planes. Este cuento se caracteriza por sus excelentes vídeos y películas de dibujos animados. Las secuencias estáticas disponen de unas excelentes animaciones a





Spirou

COMO UN PICASSO



pantalla completa que nos hacen pensar que estamos delante del mejor cine.

El segundo cuento, *Tío Archibald*, nos transporta frente a los experimentos de un científico muy divertido y loco. Este científico, que es el tío de nuestros protagonistas, ha inventado una pócima con la cual es posible sacar a los monstruos de los cuentos y, por desgracia, sus sobrinos no van a poder evitar caer en la tentación de probar esa fórmula.

En los dos cuentos hay un programa adicional de regalo con el que es posible crear nuestras propias historietas animadas. Según el cuento que ejecutemos tendremos unos personajes u otros, por lo que la originalidad está asegurada.

EL LADO EDUCATIVO

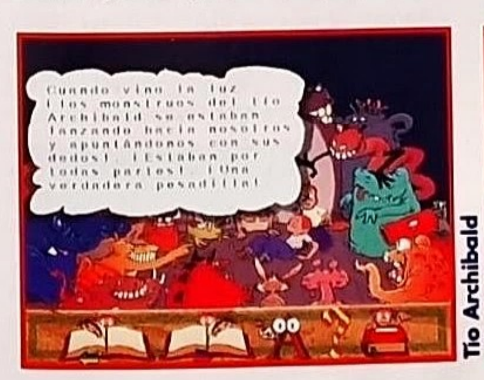
Además de divertirse, gracias a la colección Playtoons, los niños pueden aprender a leer ya que en cada escena aparecerá un bocadillo de texto con lo que los personajes dicen. Por si es necesario leer de nuevo el texto es posible pulsar en un icono que siempre está accesible. También es posible pulsar sobre fragmentos de frases y escuchar sólo ese trozo de texto.

A un juego multimedia educativo de estas características sólo le falta estar en castellano para rozar las máximas puntuaciones y por supuesto no sólo se han traducido los textos, también se han doblado las voces de los personajes con un equipo profesional de dobladores lo que da a esta colección una altísima puntuación en el apartado sonoro.

Técnicamente el juego es muy rápido. A pesar de que se ejecuta bajo Windows, que generalmente ralentiza mucho la ejecución de los programas, *Playtoons* utiliza una extensión llamada Wing32 que ya viene siendo habitual en los productos de esta compañía y que dota a los programas de Windows de una excelente prestaciones gráficas.

En resumen, la colección *Playtoons* es una buena muestra de lo que los productos educativos están avanzado en los últimos años y en especial desde la implantación del soporte CD-ROM.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



Tío Archibald



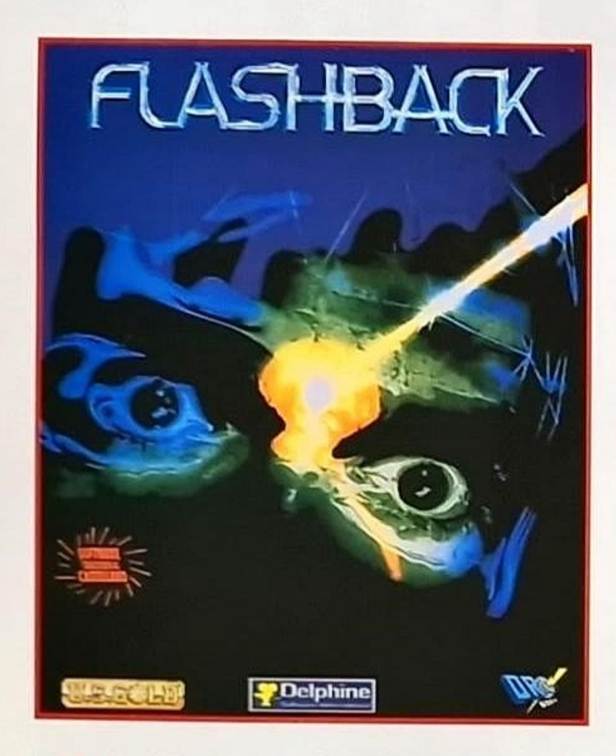




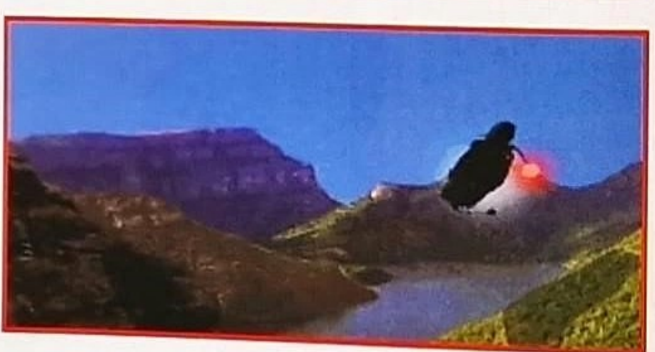
Flashback

REMODELACION TOTAL

Mi nombre es Conrad B. Hart y he sido reconocido a mis veinticuatro años como uno de los científicos en robótica experimental más expertos del Sistema Solar, pero a pesar de todo esto, y debido a mi último experimento, me vi envuelto en la más peligrosa aventura de mi vida.







La gran diferencia de esta versión en CD-ROM frente a la de disquetes es la aparición de unas excelentes renderizadas que aparecerán tanto en la presentación como cuando cojas o utilices objetos.

Año 2142, la ciudad de Nuevo Washington, construída en el interior de Titán, uno de los muchos asteroides de Saturno.

Hace sólo algunos días que mi peligrosa odisea empezó. Todo fue tras probar por primera vez mi último experimento, unas gafas que revelaban la densidad molecular de los seres vivos. Todo iba perfecto, hasta que descubrí a un grupo



de extraños transeúntes, que tenían una densidad muy superior a la normal. Todavía no sé cómo, pero descubrieron mi hallazgo y lograron darme caza, bo-



rrándome completamente la memoria. Por fortuna, me enseñaron de pequeño a ser previsor y grabé en un holocubo toda la información necesaria para un caso como éste.

Logré escapar de ellos, cayendo abatido sobre la selva artificial de Titán, donde comenzaría mi larga huída.

Primero debería volver a Nuevo Washington para recoger todas mis perte-







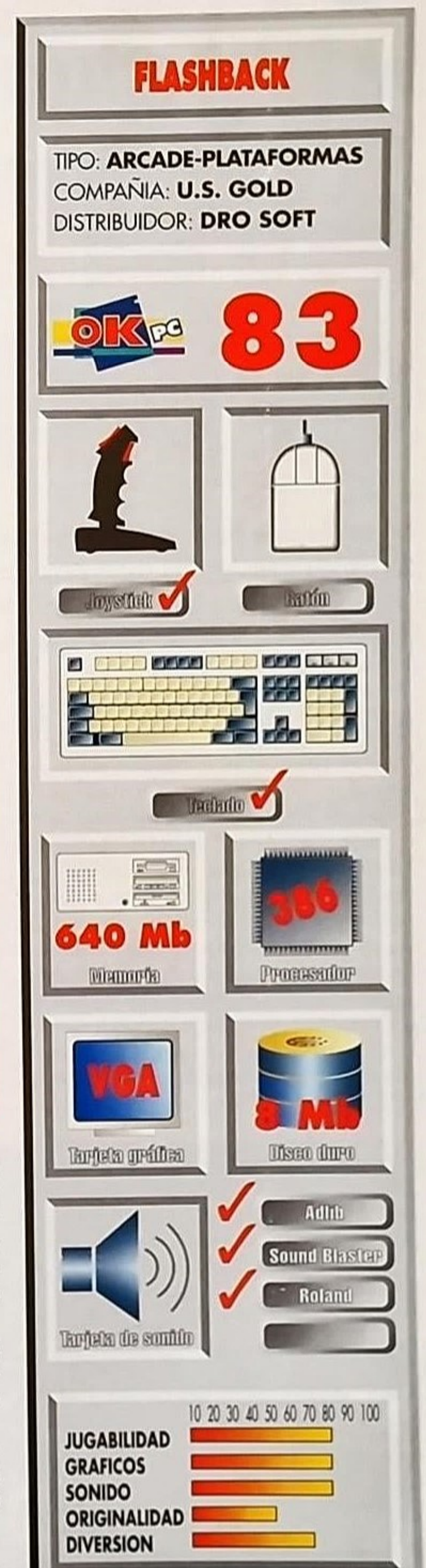


EL COMIENZO DE LOS PROBLEMAS



Estas gafas son la causa de que te hayas convertido en el foco de búsqueda y captura de toda una raza de alienígenas salvajes, que tienen la macabra intención de dominar el planeta Tierra, al igual que Nuevo Washington, en Titán, para conseguir el alimento del que carecen en su planeta.





nencias, y desde allí, viajar hasta la Tierra, donde el gobierno de las Naciones Interplanetarias Unidas tomarían las medidas apropiadas.

UN BUEN LAVADO DE CARA

Este es el argumento de uno de los juegos de Delphine (*Another World, Cruise for a Corpse*), que más éxito de ventas ha tenido de todos los tiempos. Podríamos decir que *Flasback CD* no es más que una versión mucho más mejorada del juego original, entre cuyas novedades más sobresalientes destacan las imágenes renderizadas, de las que la versión de disquetes carecía. Podrás disfrutar de estas escenas cada vez que recojas un objeto, realices una acción arriesgada o importante en el desarrollo de la aventura, compres algo con tus escasos créditos y, en definitiva, todos aquellos momentos que se pueden sobresaltar en el transcurso del juego.

La música en formato CD-Audio es otra de las innovaciones que *Flashback CD* incluye, con el aumento de tensión e introducción en la aventura será mucho mayor.

Por lo demás, el juego es el mismo y tanto los gráficos de los personajes como los movimientos y acciones son exactamente los mismos.

CARLOS F. MATEOS

MTV'S Club Dead

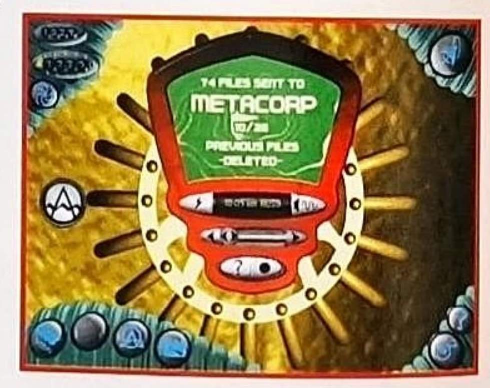
AVENTURA CYBERPUNK

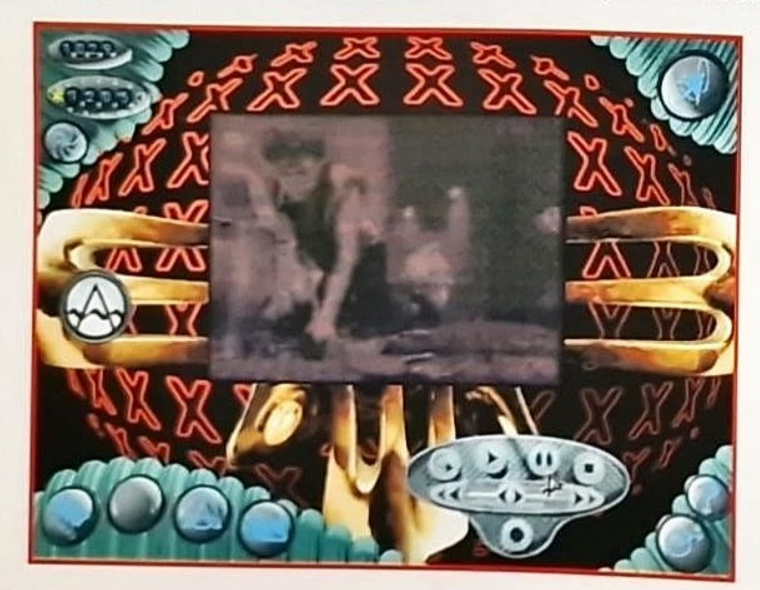
En un lujoso hotel para cybermillonarios, una oleada de terribles asesinatos aterroriza e estos nuevos ricos. Sólo Sam Frost, el cyberfontanero, podrá descubrir los misterios del hotel Alexandria en esta aventura cyberpunk.

El protagonista de esta historia es Sam Frost, un cyberfontanero, ex-convicto y adicto a la realidad virtual.

Cuando le ofrecieron trabajo en el Alexandria, uno de sus mayores sueños se hizo realidad, ya que este complejo hotelero está pensado para cybermillonarios, que pueden disfrutar de sus instalaciones virtuales, llegando desde todos los puntos del país para disfrutar de esta experiencia sintética. Metacorp, dueña del complejo, te contrató inicialmente como cyberfontanero, pero los terribles acontecimientos acaecidos en los últimos días te convertirán en un inexperto detective que debe interactuar con los personajes del hotel para descubrir la verdad del asunto.

Club Dead es una serie de la conocida emisora de televisión vía satélite MTV y, como tal, recoge el aspecto audiovisual de la cadena en el apartado gráfico. Las pantallas SVGA de los menús y escenarios son impresionantes y están realizadas exquisitamente, pero los vídeos del producto pierden gran parte de su encanto, debido al sistema utilizado por los programadores de Viacom New Media (conocidos gracias al excelente *Dracula Unleashed* y la saga *Sherlock Holmes*), que muestra en pantalla los vídeos en un extraño formato, que precisa alejarnos de la pantalla si queremos percibirlos de manera agradable. Donde sin duda alguna destaca el programa es en el sonido. Las melodías y efectos sonoros son excepcionales y gustarán especial-



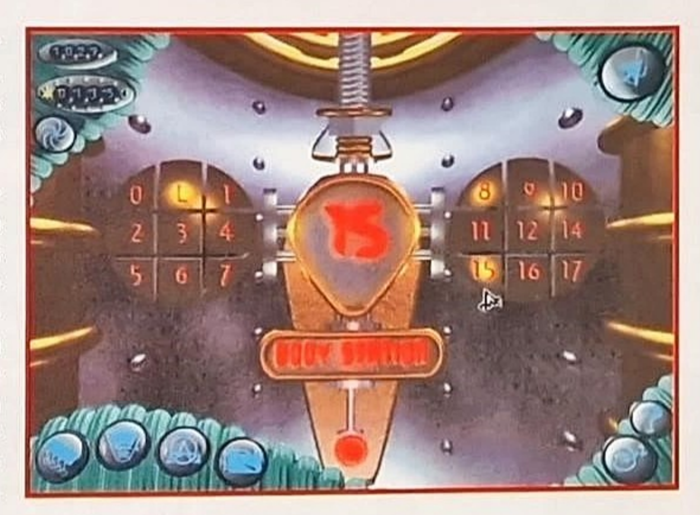




mente a los seguidores de esta emisora, al igual que las voces digitalizadas de los protagonistas.

Aunque su desarrollo es demasiado lineal (la historia es fácil de seguir debido a que hay que estar en cada lugar a una hora determinada para avanzar en su dinámica de juego), la extraña historia atrae adecuadamente al usuario, que sólo echará de menos una más adecuada resolución de los vídeos. En los últimos tiempos se han puesto de moda las aventuras de temas cyberpunk, así que, si te gustan esta clase de aventuras de extraño cuño, ésta seguro que te sorprenderá, aunque pertenece a un género no muy seguido todavía por la mayoría de usuarios.

ANTONIO GREPPI



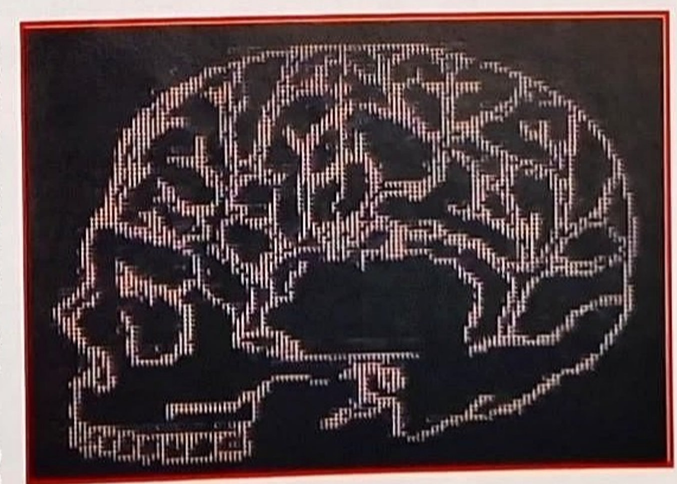


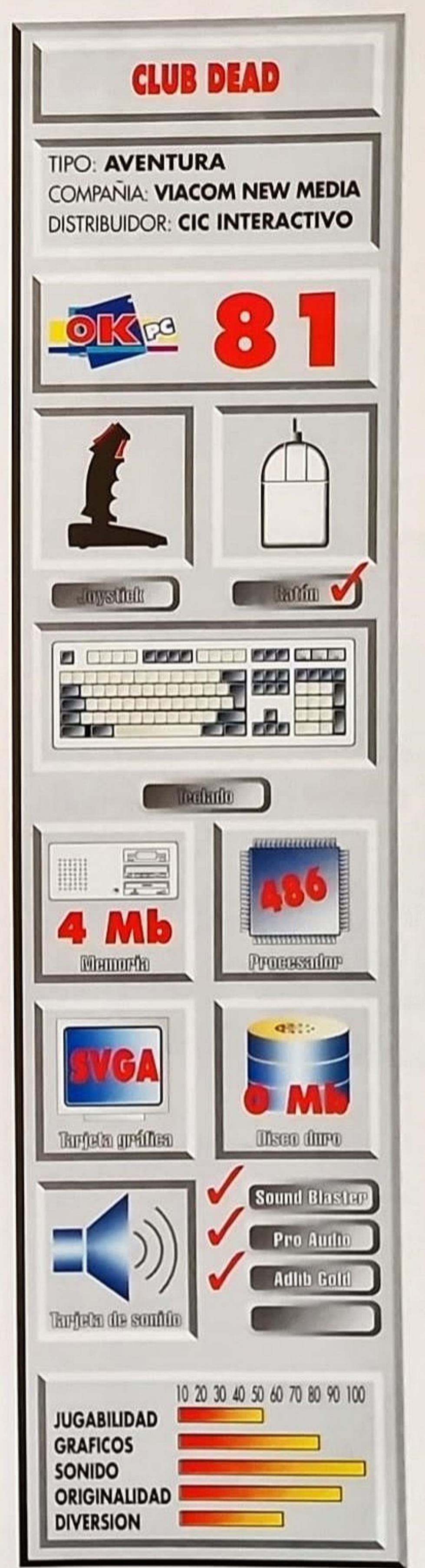




CONTESTADOR AUTOMATICO

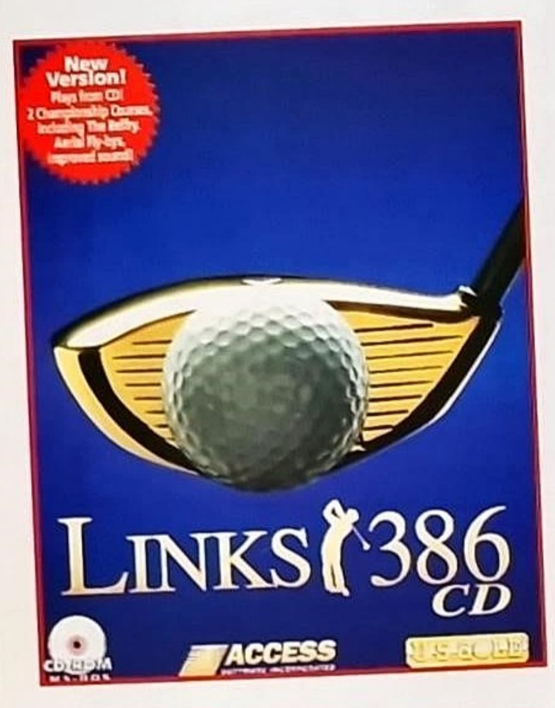
Cada cierto tiempo, recibiremos uno o varios mensajes en el contestador de bolsillo Metacorp que llevamos con nosotros.
Hay que estar muy atento a las misivas, ya que muchas nos darán importantes pistas que nos ayudarán en la aventura.





Links 386 CD

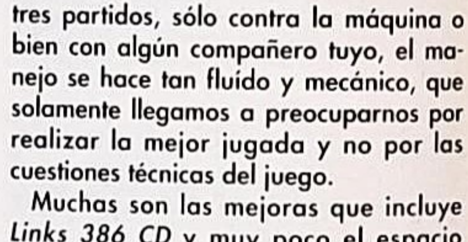
ELIGE EL CLUB QUE PREFIERAS

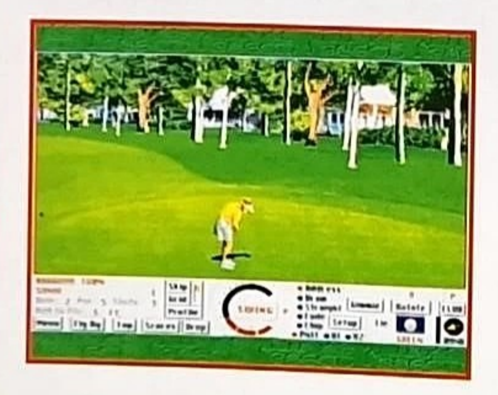


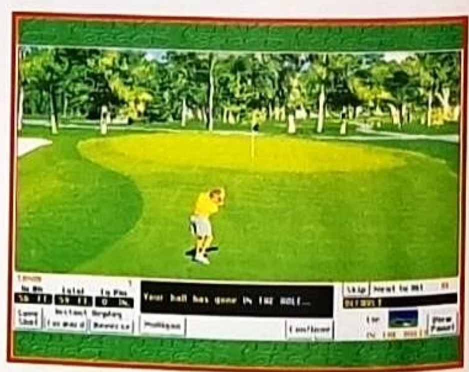
Los aficionados al deporte de moda, sobre todo entre todos los aristócratas, están de suerte, pues el mejor de los simuladores de golf, el *Links 386*, aparece mejorado como nunca y en formato de CD-ROM.

La verdad es que a primera vista, *Links 386 CD*, da un poco de miedo, pues su elevado número de opciones, que comienzan a aparecer desde el menú de instalación, amedrentan a cualquiera que acceda a este simulador deportivo por primera vez y, sin embargo, es todo lo contrario, pues, tras dos o tres partidos, sólo contra la máquina o bien con algún compañero tuyo, el manejo se hace tan fluído y mecánico, que solamente llegamos a preocuparnos por realizar la mejor jugada y no por las cuestiones técnicas del juego.

Muchas son las mejoras que incluye *Links 386 CD* y muy poco el espacio







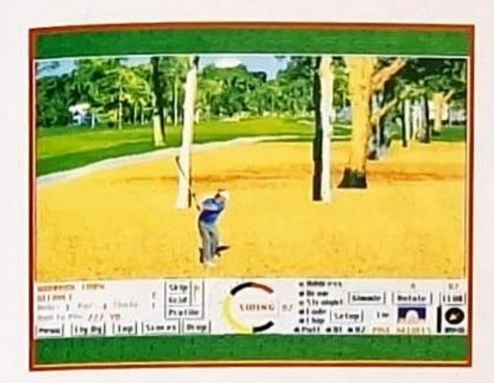




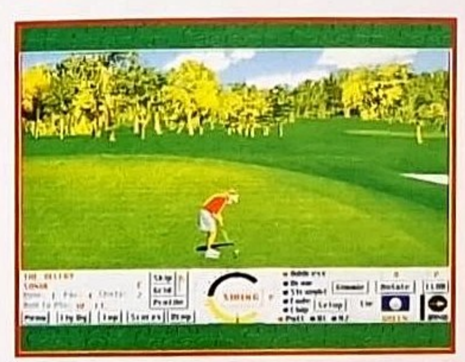
A VISTA DE PAJARO

Antes de empezar el juego, es conveniente que le echemos un vistazo al vídeo, que nos mostrará las excelencias y características del terreno en cuestión.











para nombrarlas, pero vamos una por una.

NOVEDADES A GOLPE DE SWING

La primera, y más sorprendente de todas, es la posibilidad de añadir los campos del *Links 386* a esta versión mejorada, y así tener más y más horas de juego, que de lo contrario se harían más cortas, pues en este formato solamente disponemos de dos campos diferentes.

La segunda es que se ha incluido un vídeo digitalizado y en movimiento del hoyo que en ese momento vamos a disputar, con una serie de explicaciones con una perfecta voz digitalizada, que nos irán avisando de los desniveles, la distancia y, en definitiva, de todas las características de ese terreno.

En todo momento vamos a poder acceder a una vista superior de la zona, que nos informará de la posición en la que estamos y la del green, para así poder hacernos una idea más aproximada del tipo de golpe o de club que debemos elegir.

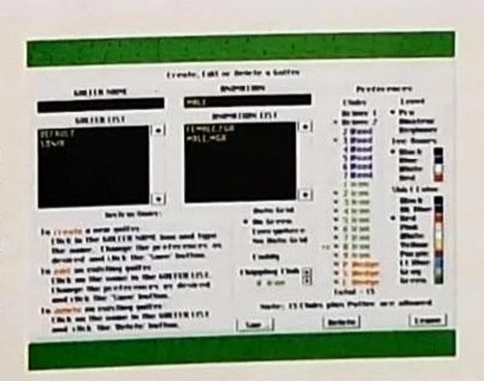
El menú de opciones también ha sido remodelado para una mayor facilidad de acción, aunque sin perder el estilo inicial para que, así, ninguno de los veteranos del *Links 386* tengan que volver a amoldarse a un nuevo tipo de manejo.

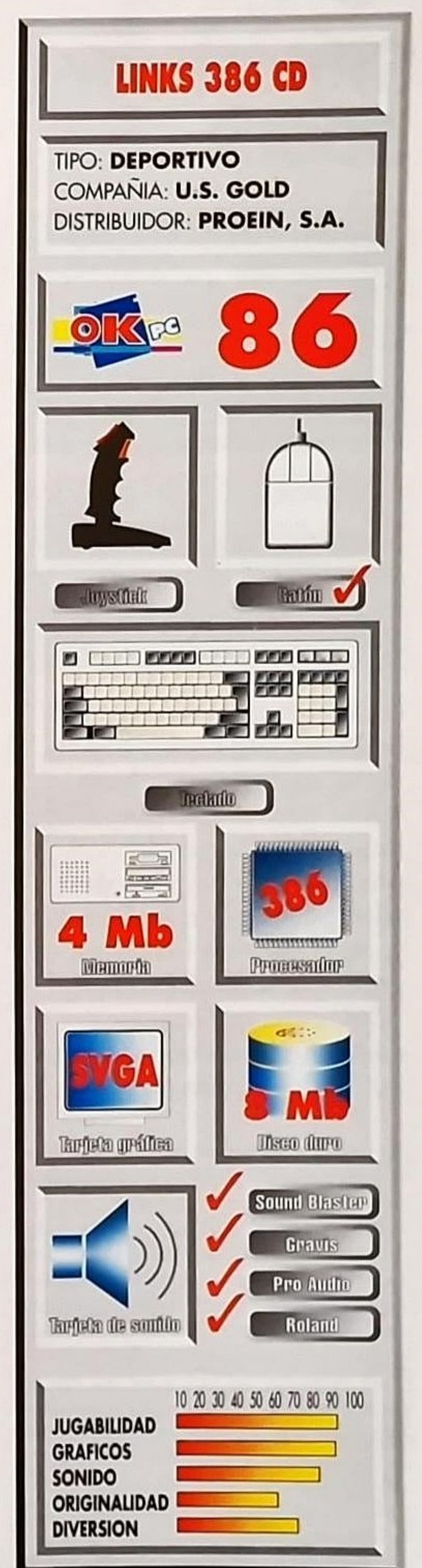
Links 386 CD ofrece un nuevo punto de vista para todos aquellos que tengan ya mucha práctica en esto del green, y para los que aún no se han atrevido con ninguno de estos programas, ésta es su oportunidad, pues no encontrarán nada tan sencillo, y que a la vez sea tan completo.

CARLOS F. MATEOS

UN JUGADOR A TU ELECCION

Este es el menú de edición y creación de un antiguo o nuevo jugador. Como podéis ver, las opciones son realmente numerosas, además de curiosas. Podemos elegir, desde el sexo de nuestro participante, hasta su color de camiseta, pasando por el número de clubs de que dispone.





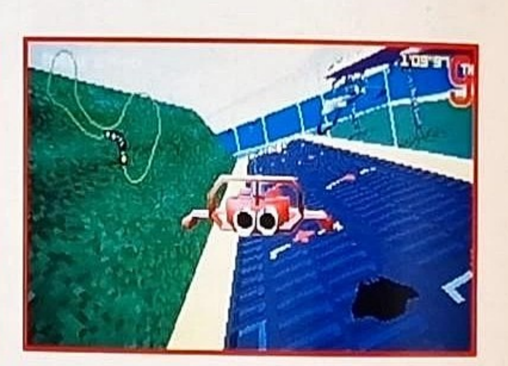
Slipstream 5000

¡ACTIVA EL NITRO!









En un futuro lejano. Los deportes han evolucionado de tal manera que ahora nadie que no esté preparado hasta el límite puede participar en ninguno de ellos por temor a lastimarse y, en el peor de los casos, a perder la vida. *Slipstream 5000* es la nueva competición automovilística que se ha puesto de moda.

Los organizadores han decidido que los mejores lugares para disputar las carreras son, sin duda, las reservas naturales, protegidas en el mundo entero, dado su terreno desigual, sus extraños recovecos y sus numerosos atajos. Entre ellos están el Cañón del Colorado, la Cordillera del Himalaya y la selva brasileña, por nombrar algunos.

Los vehículos no van a ser los típicos coches, pues eso ya está muy anticuado, sino aeronaves de altas prestaciones que permitirán a los conductores alcanzar velocidades de hasta 500 km/h, cosa hasta ahora inaudita, y todo eso, si no se han estrellado antes.

Las carreras van a disputarse a dos únicas vueltas, en las que cinco corredores se disputarán el primer puesto. No hay reglas, pudiendo utilizarse toda clase de estratagemas y argucias para cortarle el camino a uno de los competidores, hacer que pare bruscamente, provocar que choque contra los laterales del circuito e, incluso, dispararles con los láseres y misiles reglamentarios con los que se equiparán cada uno de los vehículos.

Solamente existen dos objetivos en *Slipstream 5000*, el primero, intentar llegar a la meta en alguno de los puestos honoríficos, y el segundo, procurar salir con vida e ileso, y esto es casi siempre mucho más difícil que lo primero.

ACCION TREPIDANTE

Slipstream 5000 ha sido creado con la idea de que la sensación de velocidad sea lo más perfecto que se haya hecho hasta el momento.

Para ello no sólo han procurado que los escenarios sean lo más realistas posible, sino que, además, el elevado núme-









LAS DIFERENTES VISTAS

A lo largo de cada circuito se han colocado cientos de cámaras que ofrecen todo tipo de detalles sobre la carrera. Elige la que prefieras, o la que mejor se amolde a tu estilo de conducir, y prepárate para la carrera más apasionante de toda tu vida.







ro de cámaras y la rapidez de proceso gráfico que han conseguido, hacen que más de una vez nos sintamos forzados a pulsar el botón de pausa para descansar un poco la vista, y así poder continuar tras unos minutos de reposo.

Diez son los corredores entre los que vas a poder elegir para ponerte con ellos a los mandos de su aeronave. Cada uno de estos ingenios de la tecnología tiene sus propias características que le hacen diferente respecto de los demás. La velocidad, aceleración, resistencia y potencia de disparo serán los puntos a tener en cuenta para elegir una aeronave u otra, dependiendo del tipo de carrera que queramos realizar.

Acción trepidante, y registros en el velocímetro de susto, es solamente un poco de todo lo que puede ofrecerte este genial Slipstream 5000, toda una joya del acelerador informático.

CARLOS F. MATEOS



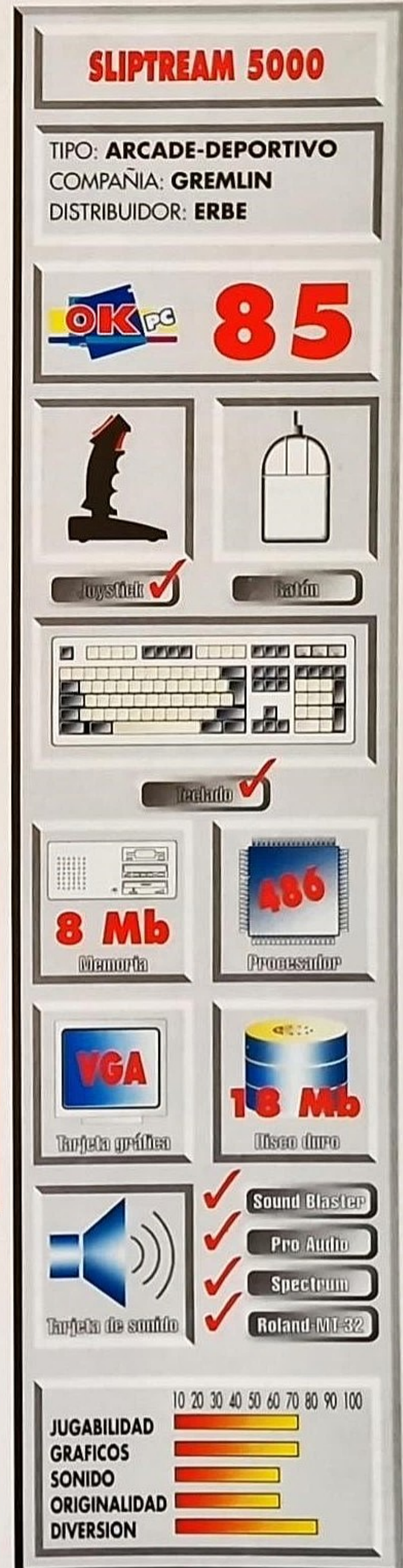












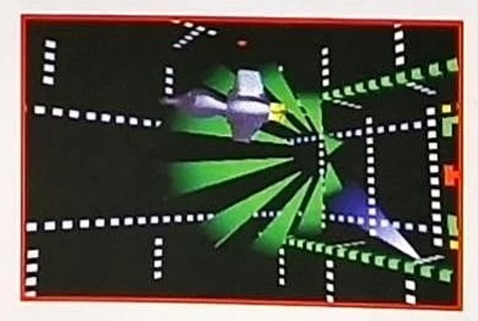
Pyrotechnica



JUEGO DE LUCES

Un nuevo juego de la afamada compañía programadora Psygnosis nos va a dar la oportunidad de vivir las experiencias de uno de los mejores pilotos del siglo XXII, que se introduce, por un puñado de créditos, en un peligroso viaje a través de una red de computadoras.









A mediados del año 2112, las corporaciones que dominan la mayor parte de las galaxias han descubierto que la mejor manera de dominar sobre las otras potencias enemigas es encontrando las cápsulas de información acerca de civilizaciones pasadas, que tanto tiempo llevan guardadas en el corazón de unas fortalezas informáticas hasta las que hay que llegar para conseguir dicho cúmulo de datos.

Cada una de ellas, y en particular la Terran Hardlight Corporation, contrata cada año a cientos de Netrunners con un sueldo de millones de créditos, para introducirse en la red de cada una de las fortalezas informáticas, y cada año, esos cientos de contratados a sueldo mueren bajo las defensas dispuestas en los lugares más estratégicos de la construcción, que los reducen a miles de bytes.

Hoy es el decimoquinto reemplazo de personal y tú te encuentras entre ellos. A pesar de que sabes que nadie ha conseguido salir con vida, y cada vez son menos las personas que se presentan dado el peligro del trabajo, has pensado que cinco millones de créditos por un trabajo rápido no está mal y estás dispuesto a intentarlo.

Los pasos preliminares al comienzo de la misión se basan en puros tecnicismos que ya te enseñaron en la escuela. Dos instructores de vuelo virtual os muestran el manejo del vehículo diseñado para viajar por allí dentro.

Un traje especial, y una opípara comida es todo lo que os ofrecen a continuación, para que os encontréis totalmente listos.

Te ofreces como primero para ser enviado al interior del sistema informático y eres colocado en el centro de una plataforma. Lo siguiente que llegas a ver son los mandos de tu nave y un pasillo largo y oscuro en el que solamente se distinguen una serie de focos y unos ca-



LOS ENEMIGOS DE LA RED



Esta es la apariencia de algunos de los adversarios y defensas que nos encontraremos en medio del sistema informático. No les dejes ni siquiera que te disparen o serás carne de cañón, ya que los escudos de tu nave aguantan muy pocos impactos.

ñones instalados en cada uno de ellos que comienzan a apuntarte. La acción va a comenzar.

BRILLOS MULTICOLORES

Las primeras partidas a Pyrotecnica resultan realmente chocantes, pues, a diferencia de otros juegos de este estilo, para realizar los gráficos de escenario y de los enemigos, no se han utilizado dibujos, ni fantásticas digitalizaciones, sino un juego de texturas de colores de diferentes formas, y en variadas posiciones, que nos dan la sensación de profundidad y la de estar dentro de una red informática. Los únicos sprites con forma y dibujo van a ser tu nave y las naves enemigas de las otras corporaciones, siendo a veces prácticamente imposible distinguir enemigos de paredes y solamente los descubres cuando has recibido el primer disparo de su parte.

Los movimientos son perfectos

Por supuesto, la simpleza de los gráficos y sprites ha dado pie a un movimiento de pantalla seguido, sin saltos y muy, muy suave.

El sonido cumple perfectamente su cometido, al igual que la banda sonora que acompaña en todo momento la acción, añadiéndole un poco más de ritmo.

Pyrotecnica es un producto que sólo alcanza de media un bien, sorprendiéndonos mucho, si lo comparamos a la calidad a la que nos tenía acostumbrados Psygnosis.

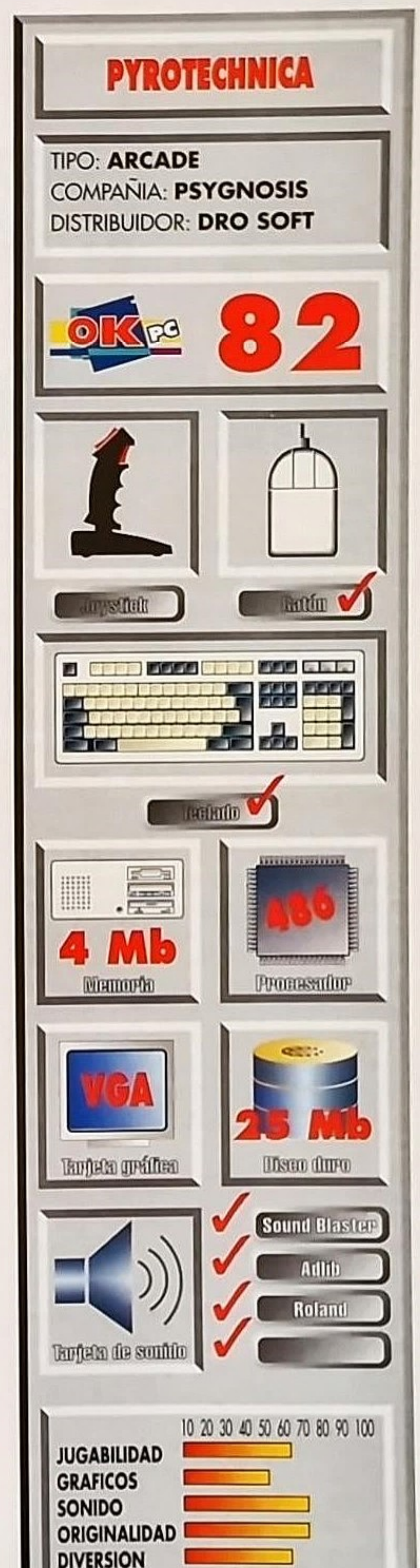
CARLOS F. MATEOS













PC Rally

LA VELOCIDAD HECHA SPRITE

Un nuevo simulador deportivo de rallies se pone a nuestro alcance, de la mano de Tower, para que disfrutemos mientras alcanzamos velocidades de vértigo, por un peligroso y salvaje terreno desértico, montañoso o agreste.



Parece que se está poniendo de moda esto de los simuladores de rallies. Primero fue *Power Drive*, que salió para consolas, y en concreto para la Super Nintendo, y, posteriormente, en su versión para PC y compatibles. Después apareció *Rally Championship* que, siguiendo los mismos esquemas del anterior, nos proponía una vuelta al mundo, por todos los circuitos de rally más famosos del planeta, y ahora le toca el turno a *PC Rally*.

Entre sus muchas cualidades destaca el enorme tamaño de sus sprites, siendo sobre todo el más grande el de nuestro coche, que casi parece que se va a salir del monitor.

LOS DISTINTOS TERRENOS

Tres van a ser los rallies en los que vamos a tener que disputar con otros corredores el mejor tiempo. Mucho cuidado pues cada uno de los terrenos tiene sus características propias, como pueden ser los obstáculos, el número de curvas, si son más o menos cerradas, el suelo por el que pasamos, que puede ser más o menos resbaladizo en función del lugar donde se dispute la carrera.

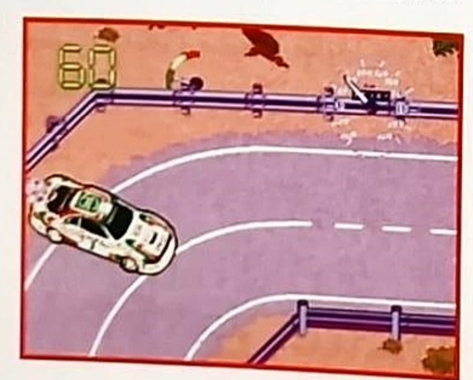
Aprende a derrapar para ganar tiempo

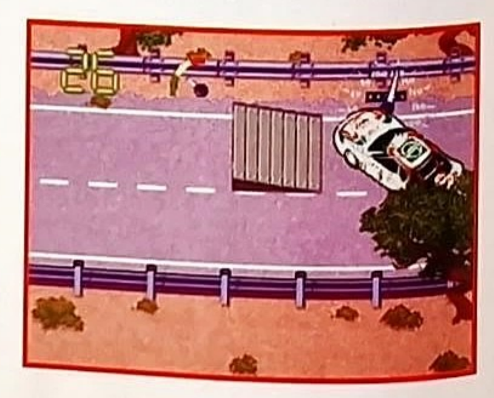
Entre nuestro repertorio vamos a tener dos coches diferentes, entre los que podremos elegir con cuál vamos a realizar el campeonato. Cada uno tiene sus propios puntos fuertes. Mientras el Lancia tiene mucha más estabilidad y velocidad punta, el Toyota Celica disfruta de una mayor aceleración y maniobrabilidad. Sin duda, el Lancia es el más recomendable para los que empiezan con este juego, pero una vez que ya has entrado en faena, el Toyota Celica es la mejor opción.

A medida que vayamos consiguiendo dinero por nuestros éxitos, podremos ir mejorando nuestro coche, en frenos, motor y ruedas, que nos permitirán afrontar perfectamente los cada vez más duros e intrincados circuitos.

Para poder entrenarnos antes de la dura competición, existen dos circuitos de pruebas, uno para practicar con las curvas, y otro para aprender a evitar obstá-







culos. Realizar esto, aunque no significa ningún incremento directo de nuestra cuenta corriente, si puede serlo a la larga, pues gracias a ellos aprenderemos a realizar maniobras y derrapes que nos harán llegar en menos tiempo a la meta, y en consecuencia, ganar más dinero.

SIENTE LA VELOCIDAD

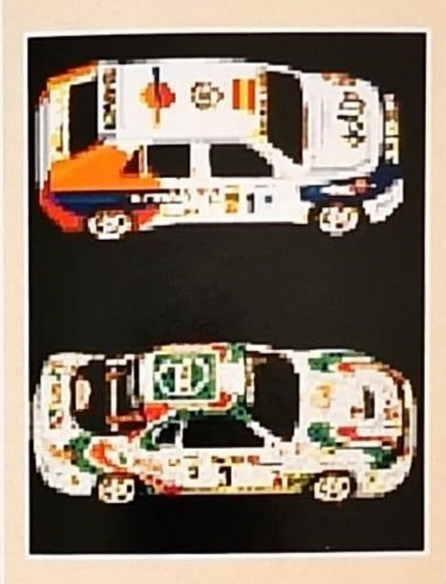
PC Rally va a destacar sobre todo por su facilísimo manejo, ya que, desde la primera partida, podrás acabarte, al menos, dos circuitos, pero esto no quiere decir que el juego sea sencillo ni mucho menos, ya que a medida que vamos avanzando la dificultad crece aritméticamente, siendo las últimas zonas solamente para los más expertos.

Los gráficos, como antes se ha comentado, son de gran tamaño, además de detallados. Los efectos de sonido han sido muy bien digitalizados, aunque a la larga se hacen un tanto repetitivos, pero la música cumple muy bien su cometido.

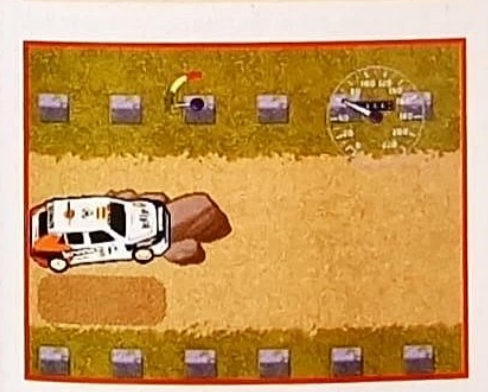
PC Rally ha sido producido y programado íntegramente en nuestro país, aunque con vistas al extranjero, de ahí que el idioma que se haya escogido para los menús sea el inglés. De hecho, el manual de intrucciones viene en un perfecto castellano. Los programadores de Tower tienen en mente realizar una versión en CD-ROM, aunque hasta entonces, debemos contentarnos con la de disquetes, que no es "moco de pavo", sino todo lo contrario.

CARLOS F. MATEOS

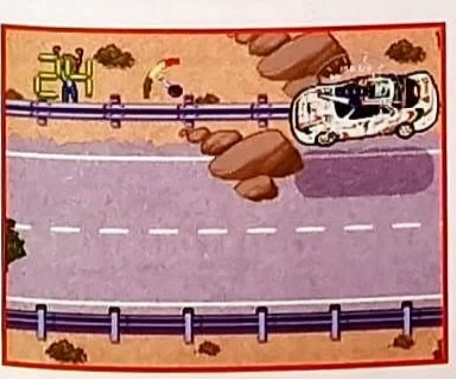
LOS DOS MODELOS

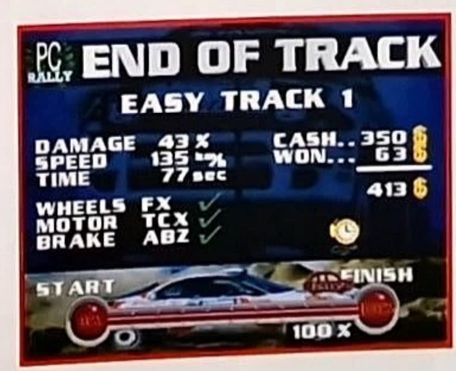


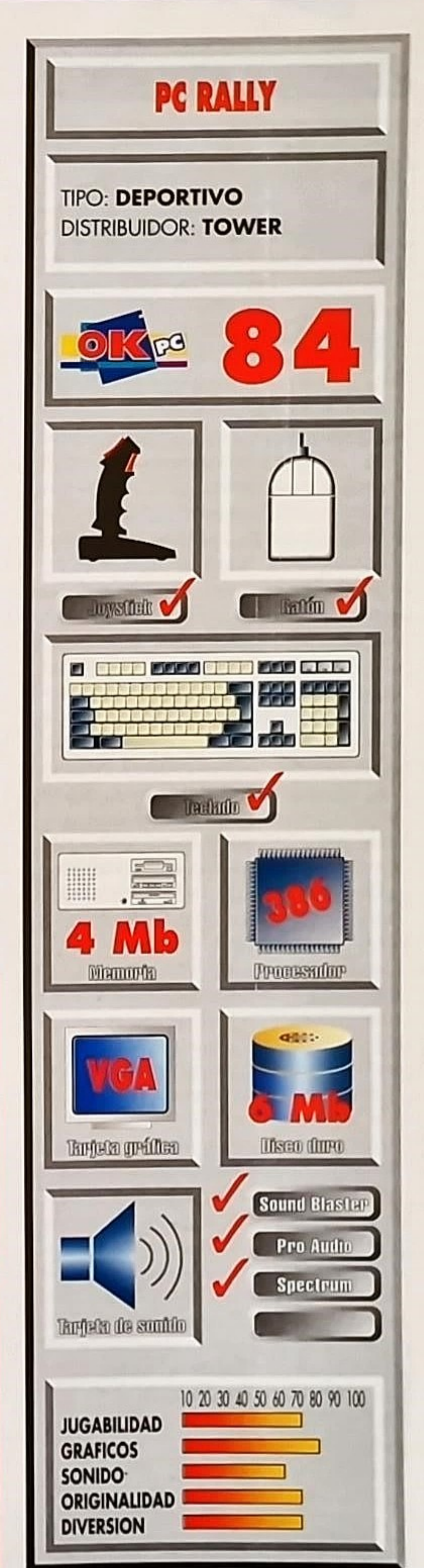
Para disputar las peligrosas carreras de este *PC Rally*, puedes elegir entre un Toyota Celica o un Lancia. Cada uno tiene sus propias características, que lo hacen muy diferente del otro. Tú eliges: la velocidad del Toyota Celica o la estabilidad del Lancia.











X-PLORA 1

- NOMBRE: X-PLORA 1
- COMPAÑIA: REAL WORLD
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA

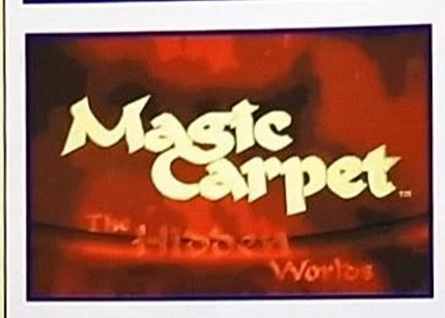
Al igual que lo pudieron hacer Mike Oldfield y David Bowie, juntando su música con la capacidad gráfica de los ordenadores, creando así unos geniales productos multimedia que agradaron a todos los fans de los cantantes y aficionados a la informática, Peter Gabriel nos abre su mundo secreto y con X-plora 1 nos permite buscar entre sus esquinas algo que nos sorprenda de veras y que logre emocionar hasta el más pintado. *X-plora 1* por tanto, no puede ser clasificado como un arcade, una aventura, un simulador... podríamos decir que ni siquiera puede ser clasificado como un juego, sino toda una grata experiencia interactiva. *X-plora 1* es una secuencia de imágenes que sin ningún canon van apareciendo en pantalla, mostrándonos todos los amasijos que encierra la imaginación de Peter Gabriel, donde nosotros selecionamos, pinchando en pantalla con el ratón, la próxima locura que saldrá del CD-ROM.

Podemos tratar a este producto como una invención multimedia totalmente diferente a lo que hemos visto hasta este momento, que nos ofrece un especial recorrido por todos los éxitos discográficos del susodicho cantante, en forma de vídeos, digitalizaciones y melodías varías.

El único requisito que se debe cumplir a la hora de ejecutarlo es tener Windows 3.x, como mínimo, una tarjeta de sonido compatible con este entorno gráfico de las más comunes (Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland, etc.) y una unidad lectora de CD-ROM de al menos doble velocidad, para disfrutar de los vídeos a una velocidad aparente. Un consejo: si tenéis la posibilidad de ver el programa en Windows con 16 millones de colores, hacedlo, pues el cambio es realmente asombroso, sobre todo en los vídeos musicales grabados en formato Quicktime. *X-Plora 1* es por tanto una nueva experiencia en formato CD-ROM para todos aquellos que estén cansados de la rutina.



MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS



- NOMBRE: MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS
- COMPAÑIA: BULLFROG
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

Hidden Worlds es un disco de datos en CD-ROM para el genial simulador de Bullfrog, *Magic Carpet*, que nos permitía volar en alfombra mágica para recuperar el poder sobre las veinticinco islas que conformaban nuestra tierra. Justo cuando pensabas que lo más cómodo sería enrollar la alfombra tras restaurar el equilibrio mundial, descubres que tu misión no ha terminado, ya que *Hidden Worlds* te sitúa nuevamente al borde de la muerte de manos de los terribles hechiceros que han tomado el mundo helado. Como ya no somos simples aprendices de magos, debemos enfrentarnos a las veinticinco nuevas misiones con valor, y con la ayuda de un nuevo hechizo, el Meteorito dirigido. Además es posible contar con diez nuevos mundos diseñados para jugar bajo red local.

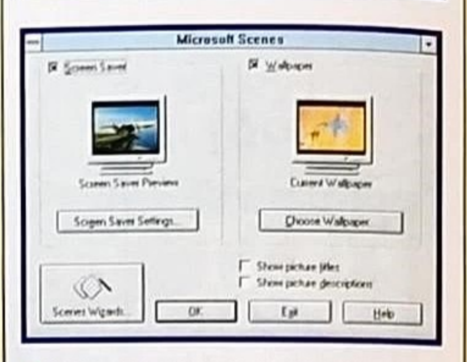
En esta ocasión el programa original ha sido notablemente mejorado, contando con enemigos mucho más inteligentes y difíciles de vencer, además de incluir unos preciosos escenarios nevados, y unos mapas mucho mejor creados. Respecto al sonido, éste no ha variado en absoluto.

Si te gustó el *Magic Carpet* original, esta ampliación te va a encantar, pero si el anterior producto te pareció difícil, te aseguro que las nuevas misiones lo son aún más.



92
OK PC

MICROSOFT SCENES: FLIGHT COLLECTION



- NOMBRE: MICROSOFT SCENES: FLIGHT COLLECTION
- COMPAÑIA: MICROSOFT
- DISTRIBUIDOR: ERBE

De vez en cuando aparecen productos tan interesantes como este *Scenes*, que, aunque al principio parecen carentes de utilidad, con el tiempo la demuestran. La serie *Scenes* de Microsoft, y más concretamente este *Flight Collection*, consiste en una serie de imagenes basadas en distintos temas, que serán utilizadas como salvapantallas o imágenes de escritorio para Windows, permitiendo además añadir nuestras propias pantallas a la batería de imágenes con el programa que se encuentra incluido en los disquetes.

En *Flight Collection*, encontramos una preciosa serie de cuarenta pantallas, con el tema de fondo de la aviación moderna, más concretamente de los cazas de cómbate más modernos del mundo, en unas fotografías digitalizadas a pantalla completa de una calidad excepcional, donde encontramos despegues de portaaviones o aeroplanos tan conocidos como el F-14 Tomcat, el Mig-25, el bombardero B-52 de Boeing, el Harrier de British Aerospace, o prototipos, como el X-31A.

En cuanto al programa que crea salvapantallas, en él encontramos utilidades muy importantes, como un creador de baterías de imágenes que permite incluir efectos como cortinillas y, si disponemos de un escáner, la posibilidad de guardar nuestras fotografías en formatos tan conocidos como TIFF, JPEG, PCX, GIF... e incluso Photo CD.

85
OK PC

COMBAT CLASSICS



- NOMBRE: COMBAT CLASSICS
- COMPAÑIA: EMPIRE
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Este nuevo pack, creado por los señores de Empire, llega a nuestras fronteras para deleite de todos aquellos a los que les gustan los juegos de estrategia y simulación bélica. Tres son los programas que incluye esta colección, famosos entre los famosos y convertidos en auténticas leyendas con el correr de los tiempos.

El primero de ellos, *Gunship 2000*, es un fantástico simulador aéreo, en el que controlas una patrulla de helicópteros y tienes que definir y completar una serie de objetivos estratégicos en todas partes del mundo, desde el Golfo Pérsico, hasta el Océano Pacífico. Puedes mejorar tus vehículos e, incluso, comprar nuevas unidades para reforzar tus líneas.

El segundo programa incluido es *Campaing*, un interesantísimo juego de estrategia en el que controlamos un grupo de tanques y tenemos que resolver una serie de misiones que nos serán indicadas por el alto almirantazgo. Cada vez que iniciemos una de las misiones, tendremos que señalar en el mapa todos los lugares a visitar y las estrategias a seguir para vencer a las tropas enemigas.

Y, por último, un juego que por si sólo no ha salido en España, sino que es pionero en nuestras tierras junto a las otras dos leyendas. Este último ha sido totalmente inspirado en el juego *Battle Isle II*, pero con el escenario de la Primera Guerra Mundial, pudiendo jugar tanto con el Eje como con los Aliados.

Combat Classics es todo un plato fuerte para los amantes de los programas de estrategia y la simulación.



LEMMINGS FOR WINDOWS CD



- NOMBRE: LEMMINGS FOR WINDOWS CD
- COMPAÑIA: PSYGNOSIS
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

El fenómeno *Lemmings* parece no tener fin. Cuando ya todos esperamos con impaciencia la llegada de la última locura de Psygnosis, *Lemmings 3D*, aparece *Lemmings for Windows*, o sea, una versión especialmente diseñada para el entorno creado por Microsoft. En este CD-ROM, los pequeños suicidas verdes además de realizar las acciones habituales en los niveles originales(cavar, explotar, ejercer de semaforos humanos...), podrán hacerlo en los de *Oh no! nore Lemmigs!*, también incluidos en esta ocasión, ya que *Lemmings for Windows* combina los niveles del programa original con los de su secuela inmediata, ofreciendo días de diversión a todos aquellos que no conozcan todavía estas fases que todo jugón conocerá perfectamente.

Tanto en gráficos como en sonido, *Lemmings for Windows* variará considerablemente dependiendo de la configuración que tengamos para este entorno gráfico, encontrando dos tipos de resolución (alta o baja), además de tres diferentes vistas o zooms para cada uno de ellos. También cabe aclarar que el mapa y la barra de herramientas no permanecen en la zona inferior de la pantalla, ya que son completamente configurables por el usuario.

Si no conoces las andanzas de estos pequeños seres, *Lemmings for Windows* te encantará, pero ¿quién no las conoce...?



KLIK & PLAY



- JUEGO: KILK & PLAY
- COMPAÑIA: EUROPRESS SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Ahora puedes diseñarte tus propios juegos con esta nueva utilidad que permite crear programas lúdicos al gusto del usuario en muy pocos minutos. Trabaja en entorno Windows y permite producir juegos tan excitantes como aquellos que se venden en las tiendas.

El sistema de trabajo es muy sencillo. Primero se elige el escenario de juego y los personajes que van a intervenir en la acción. Después se le indica al programa cuál va a ser su desarrollo, qué sonidos incluirá... Y ya se puede jugar.

La versión CD-ROM incluye varios juegos predefinidos, todos ellos muy divertidos, y que además pueden ser modificados a nuestro gusto. En la biblioteca principal es posible encontrar más de mil quinientos gráficos y seiscientos sonidos para aplicar a nuestros diseños. También permite importar imágenes (PCX, LBM, GIF...) y animaciones (FLI, FLC), con lo que su desarrollo puede ser ampliado.

Si no sabes programación, pero te animas a hacer tus propios juegos sin mucho esfuerzo, no pierdas de vista este interesante programa.

86 OK



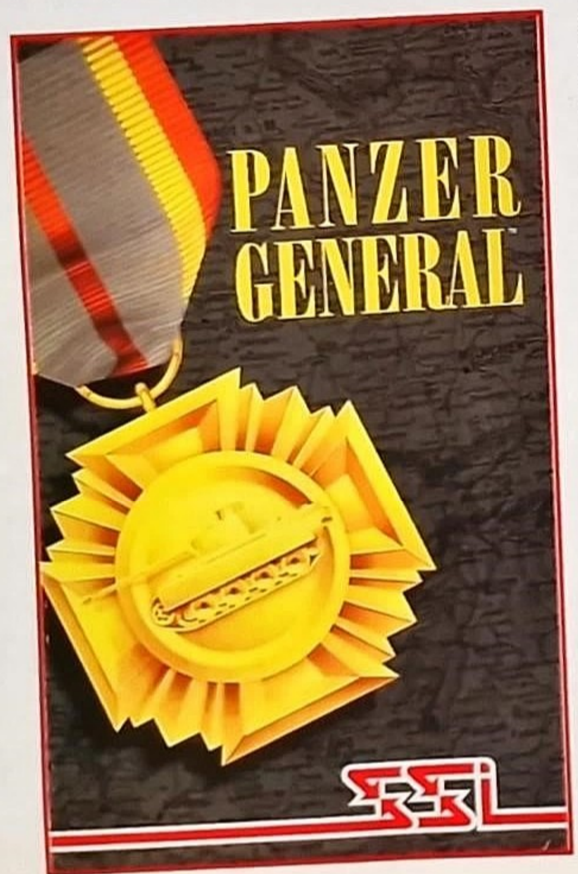
Panzer General

PANZER GENERAL

TIPO **ESTRATEGIA**
COMPAÑIA **SSI**
DISTRIBUIDOR **DRO SOFT**

GUIA TACTICA DEL BUEN GENERAL

Aunque la Segunda Guerra Mundial duró cinco años, ahora tú tienes las oportunidad de resolver este terrible conflicto que asoló Europa en los años cuarenta. Con esta guía para generales exigentes encontrarás nuevas formas de afrontar las duras batallas que te propone Panzer General.



Para poder entablar un buen combate contra el enemigo lo más importante es tener un buen número de unidades debidamente organizadas y equipadas.

EL EQUIPO

Las unidades en *Panzer General* se dividen en:

■ INFANTERÍA: la infantería es la encargada de formar el grueso de un ejército. Sólo la infantería es capaz de tomar las ciudades y posiciones fortificadas, aunque en este segundo caso conviene debilitar antes con la artillería las posiciones más difíciles. La infantería tiene un buen factor de movimiento ante la guerra de trincheras, pero deja mucho que desear en ataques relámpago (*blitzkrieg*), por lo que es recomendable equiparla con camiones o vehículos blindados a la menor oportunidad, acción que sólo puedes realizar cuando las unidades se encuentren en las ciudades.

■ TANQUES: aunque los tanques son las unidades terrestres más fuertes y rápidas en campo abierto, no tienen nada que hacer en la toma de ciudades o ataque a posiciones fortificadas. Nunca ataques a una unidad antitanque si no quieres ver diezmados tus tanques, salvo que se traten de simples cañones o unidades muy débiles. Es muy importante que los tanques adquieran experiencia si quieres poder vencer en los escenarios más difíciles.

■ ANTITANQUES: estas unidades deben estar siempre tras el frente principal y atacar directamente a los blindados enemigos. Los antitanques obtienen muy malos resultados contra cualquier unidad que no sea un tanque, salvo los modelos mecanizados de finales de la guerra que son capaces de derrotar a la mejor infantería.

■ RECONOCIMIENTO: aunque a primera vista puedan parecer unidades de poca utilidad, disponer de un par de unidades de reconocimiento es muy importante para la logística en el combate. Las unidades de reconocimiento tienen un amplio rango de visión que permite ver al enemigo antes de que él te vea y así es posible plantear emboscadas. Otra de las misiones de los vehículos de reconocimiento es la toma de ciudades por sorpresa, colándose tras las líneas enemigas, y la aniquilación de unidades que han quedado muy debilitadas tras anteriores combates.

■ ARTILLERÍA: la artillería es una de las unidades que define el éxito o fracaso de una campaña. Es muy importante disponer de artillería que sea capaz de disparar a tres exágonos de





distancia para atacar al enemigo sin correr riesgos. La artillería es fundamental si deseas poder tomar una ciudad, ya que juega un papel crucial a la hora de debilitar unidades. Es necesario que la artillería tenga muy buena movilidad por lo que no debes dudar en equiparla con buenos camiones a la menor oportunidad. Otra de las misiones que puede realizar la artillería es la de defensa: si se coloca una unidad de artillería tras otra unidad y esta otra unidad es atacada por el enemigo, el enemigo tendrá que superar primero el fuego artillero defensivo. Esta táctica es muy utilizada por el ordenador para defender las ciudades.

■ AIR DEFENSE Y ANTI AIRCRAFT: estas dos unidades son las encargadas de la defensa aérea. Las unidades *Air defense* suelen utilizarse para defender las ciudades y aeropuertos de la aviación enemiga ya que tienen mucho alcance y fuerza antiaérea, pero por desgracia dejan mucho que desear en la movilidad y, aunque se equipen con camiones, debes perder un turno en la preparación de la unidad. Si en alguna ocasión tienes un avión que está a punto de caer, puedes colocarlo sobre una unidad *Air defense* y en caso de que sea atacado, el atacante recibirá antes del combate los disparos de la unidad terrestre. En cuanto a las unidades *Anti aircraft*, disponen de una gran movilidad, pero tienen un alcance nulo, debiéndose colocar en el mismo exágono que la unidad aérea a la que desean atacar.

Es necesario que la artillería tenga muy buena movilidad

■ AVIONES: la aviación es otra de las mejores bazas del ejército alemán y es muy importante que adquiera experiencia. Siempre que puedas comprar un avión no lo dudes. La aviación puede ser de tres tipos: cazas, bombarderos (*level bomber*) y caza bombarderos (*tactical*). Los cazas tienen la principal misión de defender a los bombarderos y cazabombarderos de la aviación enemiga, pero en caso de









que no haya aviones enemigos a la vista puede ser utilizada para atacar a unidades de infantería que estén en zonas despejadas del terreno. Si colocas un caza al lado de otro avión puede servir como interceptor si el enemigo no lo tenía en su rango de visión. En cuanto a los cazabombarderos, se utilizan principalmente contra las unidades terrestres e incluso contra zonas fortificadas y ciudades si adquieren experiencia. Los bombarderos juegan un papel muy importante para cortar los refuerzos del enemigo ya que si bombardean las ciudades objetivo del escenario activo quitarán puntos de prestigio al enemigo.

■ MARINA: La guerra naval es importante, ya que el vencedor podrá utilizar los barcos para posteriormente cañonear a tierra. Los submarinos son un arma muy importante ya que pueden hundir fácilmente en un par de ataques al mejor acorazado. Ten en cuenta que a los submarinos sólo los puede atacar un destructor. Es muy recomendable establecer formaciones en función del alcance de los barcos, ya que así los acorazados siempre estarán a salvo y podrán servirte después para barrer las costas de enemigos.

Es recomendable que dividas tu ejército en grupos de ataque

PLANIFICAR EL ATAQUE

Para lograr la victoria en cada uno de los escenarios de *Panzer General* es recomendable que dividas tu ejército en grupos de ataque orientados a tomar las diferentes ciudades que tengas como objetivo tomar. Esta táctica te asegurará un rápido avance y dividirá las fuerzas del enemigo; además, en el caso de que un grupo de ataque tenga grandes imprevistos siempre puedes mandar refuerzos desde el grupo de ataque más cercano.

Tras cada turno, y en especial en el primero, mira cuántos puntos de prestigio tienes disponibles y no dudes en comprar el mejor material que te puedas permitir. Comprar muchas unida-









des débiles no es de mucha utilidad si el enemigo te las apisona con sus mejores tanques. No dejes de lado nunca mejorar tus unidades a más de 10 puntos si es posible. Recuerda que por cada estrella de experiencia es posible aumentar en uno la fuerza de una unidad hasta un máximo de 15 puntos y las unidades de estos tamaños hacen un gran daño a todas las demás.

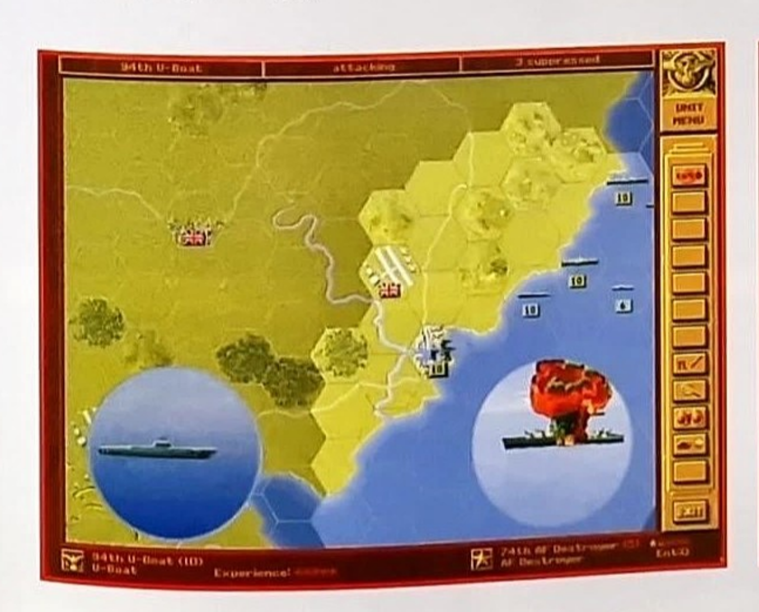
Cuando hayas jugado muchas partidas en modo campaña con *Panzer General* te darás cuenta de que hay batallas muy importantes que cambian el curso de la historia y hacen que los alemanes pasen de ir a la ofensiva a pasar a la defensiva. Si obtienes un mal resultado o una victoria por la mínima es recomendable que te plantees repetir la batalla, en especial si quieres jugar los escenarios hipotéticos de la toma de Inglaterra, Moscú y EE.UU.

Cuando juegues en el modo campaña, intenta siempre y especialmente en los primeros escenarios conseguir la victoria total, sacando siempre varios días de ventaja sobre el objetivo previsto, que se indica al empezar el escenario. En caso de que no lo consigas puede que, aunque tu orgullo sufra un ligero resquebrajamiento, tengas que bajar el nivel de dificultad o personalizar el nivel de juego bajando los puntos de prestigio del enemigo. Otra de las características que dificultan mucho el ataque es la necesidad de suministros y fuel, la cual puede ser desactivada, aunque la simulación pierde mucho realismo histórico y técnico.

La necesidad de suministros y fuel puede ser desactivada

Con todos estos consejos estamos seguros de que te será más fácil acabar con tu enemigo en este estupendo juego aunque no hay nada como la práctica y el clásico método de guardar y recuperar partidas que hasta los mejores estrategas se ven obligados a practicar de vez en cuando.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO





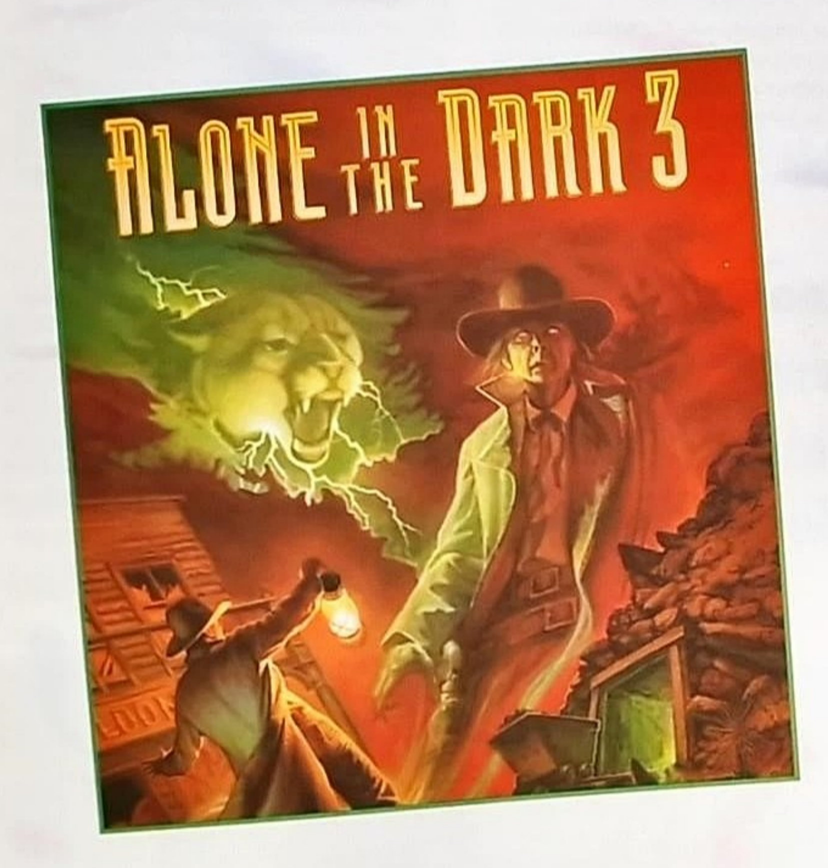


- OK Tricks & Tracks: ALONE IN THE DARK 3
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: INFOGRAMES
- Distribuidor: ERBE

"En torno al águila que reina en el verde mundo ningún esclavo del mal podrá sobrevivir"

(Proverbio indio)

LA LEYENDA DEL AGUILA



Una vez más nos metemos de lleno en el pellejo de Carnby. Y siempre nos toca luchar contra seres del más allá o bestias provenientes del infierno. El escenario elegido en esta ocasión es un pueblo fantasma del Oeste llamado Slaughter Gulch. La misión consiste en averiguar qué ha pasado con las personas que estaban rodando una película, entre las que se encuentra su querida Emily.

Carnby llega al pueblo fantasma. El olor a putrefacto del aire le avisa de nuevos enfrentamientos con muertos.



















Menos mal que ya está preparado para estos sustos.

Al cruzar el puente, una figura diabólica surgió en la calle, encendió una mecha y voló el puente. Carnby se libró de milagro, pero al continuar andando, vio cómo unos pistoleros fantasmas estaban preparados para acribillarle. Aunque disponía de armas, no quería malgastarlas y, receloso de salvarguardar sus puntos de vida (te aconsejo que juegues en el modo fácil), entró en el Salón.

MOVIDA EN EL SALON

Antes de entrar en el Salón, Carnby recogió un bidón de gasolina que se encontraba en el porche del mismo. Al entrar al edificio, vio una enorme habitación llena de polvo y telarañas donde antes existía la juerga y el más puro vicio.

Carnby observó un proyector alimentado por un generador, con un trozo de película en uno de los carretes. Llenó el depósito de gasolina y, de repente, el proyector empezó a funcionar. La imagen mostraba a uno de los actores rodando una de las escenas, cuando un espíritu aparece de repente y, tomando posesión del infortunado actor, hace caer a éste del caballo.

En ese momento se corta la película y Carnby da la vuelta, ya que siente la presencia de algo que le hiela el alma. No ve nada y sigue investigando.

Las escaleras estaban rotas y no podía subir al piso de arriba, pero eso no impedía que Carnby recogiera unas maracas, una caja de cerillas, un bidón de aceite y una llave que se encontraba en una mesa.

Pasó al interior de la barra del bar, cuando alguien desde arriba empezó a dispararle. Se refugió tras la osamenta de un búfalo y esperó a que acabara el ataque, recogiendo entonces una botella, alcohol de madera y un frasco de la estantería.

En adelante, Carnby, cada vez que encontraba un frasco, bebía de su interior, aunque tuviese muchos puntos de vida, ya que estos se iban acumulando.

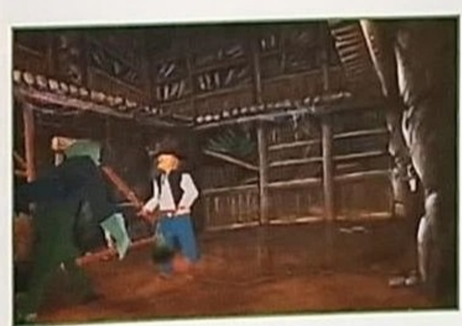
Entonces empujó la osamenta del búfalo y apareció una trampilla en el suelo. El que le disparó antes se encontraba dentro.

Entonces Carnby utilizó su arma. Entre los restos, se podía encontrar una carta de póquer y una bala de oro. Carnby bajó por la trampilla y cogió una lámpara.

Carnby de nuevo se quedo sólo en la oscuridad.



























PASEO A LA CARCEL

Llenó la lámpara de aceite y, utilizando las cerillas, se hizo la luz. Estaba en la bodega del Salón donde pudo coger un bastón de la pared. Al leer un mensaje oculto en un cartel, sospechó de la existencia de un pasadizo secreto a la cárcel.

Abrió el tonel de la izquierda y, usando las maracas para tranquilizar a las serpientes de cascabel, subió por las escaleras.

Allí, tras luchar varias veces contra un fantasma bastante pesadito y peligroso cogió una piedra de la litera y usó el bastón para recoger las llaves y abrir la puerta de la celda.

Dentro de la piedra se encontraba el amuleto indio, así que tuvo que lanzarla contra la pared para recuperarlo. En otra de las celdas, dio el aceite de madera a uno de los presos y, a cambio, recibió un frasco.

En la armería de la cárcel abrió el cerrojo con la llave que encontró en el Salón y se apoderó de un preciado Winchester, que en adelante sería su mejor amigo. En un rincón se podía recoger una estrella de sheriff y munición. En la pared, había carteles que indicaban la presencia de numerosos enemigos a los que pronto se enfrentaría Carnby.

Al pasar a la habitación principal de la cárcel, los pistoleros que estaban en la calle, se dieron cuenta de la presencia de Carnby e intentan tirar la puerta abajo. Nuestro amigo se acordó entonces de su primera aventura, y empujó el armario para bloquear la puerta. Apareció una escala que subía directamente al techo.

POR LAS ALTURAS

En la terraza, Carnby encontró un látigo. Tras doblar una esquina, encontró una soga de cuerda protegida por un rayo mortal, que tendría que esquivar. Más adelante, encontraría una placa de hierro, ideal como armadura, y una tira de cartuchos. Y todavía más adelante, un peligroso fantasma.

Tan peligroso era que sólo una bala de oro podía acabar con él. Carnby tenía una, la cargó en su Winchester y apuntó al centro. Cogió un saco lleno de escorpiones, una ametralladora gatling, un frasco y una mecha corta al lado de un tonel.

Volvió tras sus pasos y utilizó el Winchester para abrir la puerta de la caseta. Dentro reinaba la oscuridad y utilizó de nuevo la lámpara. Una escena dantesca le esperaba.

Se veía a sí mismo colgado, pero la realidad es que se estaba ahogando. Tuvo que utilizar la soga para liberarse.

A continuación, colocó en el borde del agujero, el saco de escorpiones para que éste se cerrase. Pasó al otro lado, donde recogió un saco con carne seca y un cartucho de dinamita. No había que olvidarse de empujar la palanca.

Al salir de la caseta, se vio rodeado de enemigos, que fueron rápidamente eliminados con su poderosa y destructiva gatling.

A renglón seguido preparó el cartucho con la mecha y lo colocó al lado del tonel, encendiéndolo con las cerillas, y salió corriendo.

Una nueva zona de la terraza estaba dispuesta a ser explorada.

Si se pisaba una baldosa con una flecha en su interior, se eliminaba la presencia de un tipo con malas pulgas. Tras recorrer tortuosos pasillos y utilizar el gatling para eliminar a otro fantasmita, Carnby llegó a la presencia de una extraña máquina, que en realidad era un mecanismo para abrir una puerta atrancada. Como faltaba una rueda de engranaje, una estrella de sheriff podía servir. Utilizando el látigo con la máquina se podía accionar una palanca. La puerta estaba abierta.

REGRESO AL SALON

Cogió el frasco y los cartuchos. Carnby se preparó y echó a correr a través de la pasarela de madera. De esa forma, regresó al Salón, esta vez al piso de arriba, ya que por las escaleras era imposible. Lo primero era recoger un anillo, del cual desprendió el diamante. A continuación, encendió las cuatro lámparas del pasillo.

Una visión de un brujo indio daba fuerzas a Carnby en su lucha contra el



mal. Una puerta se abrió. Tras ella, un periódico que merecía la pena leerse y el espíritu de un antiguo pistolero. Si colocaba la carne seca en el reloj, el pistolero desaparecía y obtenía una ficha. También se encontraba en la habitación un perchero y un frasco.

Gracias a la pista del periódico, Carnby tuvo una idea. Cruzó literalmente el retrato para pasar a una habitación ricamente decorada. Buscó en la mesilla y recogió un cartucho de 30/30, una pera y una perla. Al empujar el espejo, éste daba la vuelta con una llave pegada a él. La recogió, al igual que una flecha al borde de la cama. Colocó la flecha en la estatua del ángel arquero, y por arte de magia, la puerta por la que pasamos se volvió a abrir.

EL ESTUDIO FOTOGRAFICO

Regresó al pasillo, abriendo una de las puertas con la llave del espejo. Cogió el diario de Emily, un folleto con instrucciones y un frasco. Por cierto, al colocar el diamante en la figurilla del dragón, apareció una caja de cartuchos.

Carnby depositó el perchero en la terraza, concretamente en la madera podrida. Al salir de su habitación, el pistolero cayó al vacío. Empujando la persiana, se podía pasar al estudio fotográfico. Allí recogió una llave, un disparador y un flash.

Además, había muchas fotos que contemplar en la pared.

Regresó al pasillo central y se dispuso a abrir la única puerta que quedaba, pero antes unió la pera con el disparador y el flash. Dentro aguardaba un monstruo de lo más asqueroso que golpeaba muy fuerte con sus tentáculos. Así que, rápidamente, Carnby se situó encima de las sales de magnesios y disparó el flash. Del monstruo no quedó nada gracias al fogonazo.

Cogió un bidón de aceite y golpeó con el puño la diana que cubría la caja fuerte. En su interior había un frasco y un palo de guerra indio. A continuación, introdujo la ficha en el piano y comenzaron las notas de una canción, que contaba la historia de Jed Stone, su enemigo.















Un pasadizo se abrió. Simplemente, Carnby cayó.

LAS CAVERNAS

Tras librarse de los murciélagos, Carnby veía ante sí, un abismo con pilares tambaleantes. Los saltos debían ser certeros. El secreto consistía en adelantarse un poco del centro del pilar y estar bien orientado al siguiente. Así conoció al hechicero Indio, al que tuvo que mostrar el Palo de Guerra de su tribu. Carnby recogió una caja de cartuchos y una llave pequeña.

Carnby siguió saltando hasta completar todos los pilares. Cuando llegó al penúltimo, el anterior bajó. Era la ocasión de utilizar de nuevo el amuleto indio.

"Entonces el águila bajó del cielo".

Tras la ayuda del espíritu del águila, decisiva para el final feliz de esta historia, Carnby se vio transportado a la rica mansión que hace las veces de ayuntamiento y banco.

MANSION

De repente se encontró atacado por varios demonios que fueron víctimas fáciles de su Winchester. Era ocasión de recoger una chistera y una llave. Abrió la puerta izquierda donde pudo coger una imprenta de la mesa, un reloj en el busto, y una serie de libros en la estantería. Especialmente interesante es aquel que estaba guardado bajo llave.

Volvió al vestíbulo y, gracias al reloj, se abrió la puerta derecha. Allí, tras convencer al criado, que, por cierto, todavía sigue siendo una persona normal, recoge un story-board perteneciente a Emily. Al colocar la chistera en la estatua, aparecían unas cajas de cartuchos. Esto era señal de jaleo. Y efectivamente que lo hubo. Nada más pasear por la habitación, unos zombies mataron al criado y lo mismo se proponían hacer con Carnby. Por una parte, en la ventana había una cristalera representando a Satanás que, por medio de la magia, provocaba que nuestro héroe se moviera muy lentamente. Tras disparar a los zombies, Carnby hizo lo mismo con la ventana y el hechizo se rompió.

Saltó por la ventana hasta el cementerio. Pero, cuando eres atacado por varios espíritus a la vez, existe un problema.

Lo mejor es clavar el palo de guerra indio en el centro del círculo de piedra. Había una tumba con la inscripción D.E.J., allí dejó caer la carta de naipes, que desde el comienzo de la aventura le había acompañado. Se podía ver un mensaje, y de una forma bastante extraña, Carnby llegó a la cocina de la mansión.











SOBRE CAJAS FUERTES

En la maqueta de la estación había una bombilla, un plano y un detonador. Todos eran materiales de la película y, efectivamente, Carnby encontró un aparato de pruebas de rollos de film. Estaba averiado, pero tras colocar en su sitio la cuerda y la bombilla, todo estaba arreglado. Usó el rollo de película donde estaba la escena final. En ella se veía a Emily en peligro. El instinto de Carnby le avisaba de que muy pronto esa escena se haría realidad, pero él también sabía de sus rápidos progresos y se había convertido en el mayor enemigo del maléfico Jed Stone.

Otra cosa: al leer la partitura de música en la máquina, un número aparecía al trasluz: 806, y claro, todo tiene

BAILE MALDITO

En la cocina cogió un frasco de aceite, un rollo de película y un saco de carne que era un fuerte revitalizante. Como la manivela de la chimenea estaba atascada, el aceite sería una buena solución. Un mecanismo abrió la pared que comunicaba directamente al salón de baile.

Allí, y detrás de unas personas petrificadas, Carnby recogió un martillo y una caja de cartuchos. Uno de los músicos empezó a atacarle, pero fue víctima fácil de los cartuchos del Winchester. En la caja se encontraba una llave, una partitura y una cuerda.

Regresaba a la cocina y se dio cuenta del falso fondo del armario. Un nuevo pasillo con puerta que no quería abrirse.

Utilizó el cartucho 30/30 y el martillo para abrirla. Era la entrada al pequeño banco del pueblo.





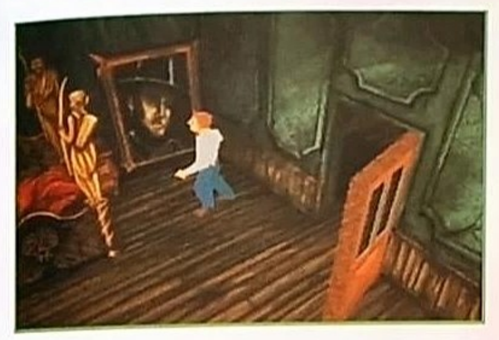














truco. En la sala del banco, se podía leer un manual de astronomía, pero si pasábamos al departamento de la caja fuerte, una ametralladora automática le haría trizas. Para evitarlo, quitó el retrato de la pared, donde había otra caja fuerte con combinación y, claro, hasta que no diera con la combinación 806, la ametralladora no dejaría de funcionar.

Pasó sin peligro a la caja fuerte del Banco. Necesitaba dos cosas para abrirla que ya tenía, una perla y una llave. En ese momento apareció un ladrón que le quitó el amuleto indio. Tras luchar con él y recuperarlo, pudo robar el interior de la caja: una maleta con el dinero de producción de la película y una preciada caja de cartuchos.

Carnby abrió la ventana y se deslizó por el tiraaguas.

ESCENAS DE ACCION

Cayó por el techo de la armería, donde encontró un nuevo aliado: el propio armero. Este le dio un mensaje del propio Stone para él. En este mensaje, Stone le pedía el dinero y una llave a las 12 en el depósito de agua, a cambio de la vida de Emily.

Ya era casi la hora y no había tiempo que perder.

Al buscar un conector dentro de la vagoneta, tuvieron una idea. Carnby saldría a toda velocidad en la vagoneta para despistar a los pistoleros. Tuvo suerte, pero el armero fue víctima de las balas. Para vengarlo, Carnby liquidó personalmente con su Winchester a cada uno de los asesinos. Al entrar en la estación, y para evitar grandes peligros, empujó una columna con un cubo en el extremo. Cayó la llave que necesitaba. Luego buscó entre las maderas un tirafondos.

Usando el tirafondos tres veces en la campanilla, se abrió la puerta. Pero había que esperar la ocasión oportuna, si no quería morir aplastado. Al salir a la calle, leyó el plano, y colocando el detonador y el conector como indicaba el mapa, voló la estación.

Al pie del deposito, dejó la llave y la maleta a Stone y sus compinches.

Ellos mataron a Carnby.

TRANSFORMACION

Todo parecía etéreo, pero su alma se vio transportada a un nuevo cuerpo. Un cuerpo fuerte, ágil y salvaje. El brujo indio que necesitaba de la ayuda de Carnby le había resucitado en forma de águila. Explicó lo que sabía de Stone y sus terribles planes, pero la situación de puma no podía durar mucho, así que necesitaba un águila para volverle a la vida.

Otra vez el águila y Carnby en sus recuerdos humanos creyó saber dónde estaba.

Salió del cementerio, sabiendo que contaba con un tiempo límite, así que corrió sin parar, porque ya sabía dónde estaba el águila. La había visto en la mano de la estatua de Jed Stone. Ahora había que buscar un lugar alto para saltar encima de ella.

Por lo que el puma o Carnby, como prefieras, subió por las escaleras del Salón, saltó por un agujero en el suelo, y lo mismo hizo por la ventana que antes rompiera. Regresó a la terraza de la cárcel y tras el derrumbamiento en la

pared se encontraba la estatua de Stone. Al saltar encima de ella, se apoderó del águila.

Antes de regresar al cementerio, tenía que luchar contra hombres-lobo. Lo mejor para combatirlos era la plata, así que mojó su pata en el alquitrán que había al lado de la armería.

Y gracias a su nueva fuerza, abrió la puerta de la mansión y se dejó impregnar en el barril de sales de plata. Su garra se había convertido en una poderosa arma.

La pelea fue en la puerta del cementerio. Pero los hombres lobos no tenían nada que hacer frente a la plata. El puma regresó a la tumba y depositó el águila en el fuego. Carnby resucitó a pie mismo del depósito, provocando la huida de Stone.

ENTRADA A LAS MINAS

Tras su nueva incorporación a la vida, Carnby recogió un révolver e hizo un asombroso descubrimiento. Su alma gemela en forma de pistolero se encontraba guardando la entrada al depósito. Dejó el révolver en el suelo y se acercó: los dos se fundieron en un abrazo de amistad, pero luego no se olvidó de recoger el révolver.

Con su nueva condición, subió al interior del depósito donde tuvo otro desagradable encuentro. Cogió el cepillo para introducirlo en un nuevo mecanismo secreto. Se abrió una trampilla.

Estábamos en la entrada a las minas. Carnby leyó un cuaderno de notas científicas y empezó a comprender lo que está pasando.

En el lugar en el que se estaba rodando una película, un espíritu y un científico loco estaban probando las primeras armas nucleares. No olvidéis que estamos en los años 30.

Con las hojas secas y depositándolas en la cabeza de la india, se abrió una nueva puerta secreta. Subió las escaleras y, tras un duro combate, recogió un pico y un frasco. Leyó unas notas y se dispuso a saltar el precipicio, mediante las baldosas invisibles. Estaban allí, pero era muy difícil verlas.

EXPLORANDO

Un minero con un pico se disponía a cortarle el paso.

Atacándole con el pico por su flanco derecho, pronto dejaría de respirar.

Una biblioteca con enemigo dentro nos esperaba. Allí podíamos encontrar una aguja, una garrafa de agua pesada y un libro de notas del propio Stone. En él se explican los planes de Stone.

Carnby se quedó de piedra al leerlo, ya que Stone pensaba colocar una bomba atómica en la Falla de San Andrés para hundir en el mar a media provincia de California, incluyendo Los Angeles y San Francisco.

Cogió la palmatoria para abrir la puerta y ante el guardián del ascensor tiró el agua pesada. Entró en el ascensor y rompió la hucha para coger un portaobjetos de microscopio.

¿Para qué sería? Muy pronto lo averiguará.

Empujó la palanca de funcionamiento y, al llegar a su destino, descubrió una habitación con piedras de colores en la pared y una nueva puerta que no quería abrirse. Si usaba el portaobjetos en el microscopio aparecía la siguiente secuencia de colores: blanco, verde, azul, rojo.

Al pusar esos colores en los minerales de la pared, la puerta se abría.

EXPERIMENTOS SECRETOS

En el laboratorio, recogió un frasco de veneno. La sorpresa sería al mezclarlo con el matraz, pues Carnby encogió de tamaño hasta parecer un insecto. De todas formas, se disponía a eliminar al científico que había ideado todo el plan y que ahora se hallaba tras las rejas. Pinchando la aguja en el frasco del veneno, la clavó en el cuerpo del científico.











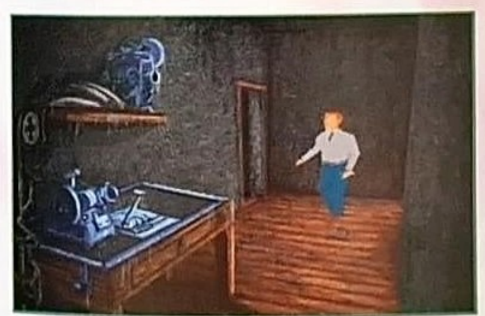
















Mientras tanto, ya había recuperado su tamaño normal. Antes de abrir la puerta con la llave, recogió también una paja y un frasco de amoníaco.

Nuevamente, mezcló el veneno en el matraz para volverse pequeño otra vez. Entró por un agujero en la pared y, usando la paja, atravesó un foso en su camino. Cogió una poción en un rincón de la pared y se dispuso a luchar contra la araña.

Para destruirla lo más rápidamente posible, Carnby vertió el liquido de la poción en el rincón donde bebía el asqueroso bicho. Se hizo pequeña y fue fácil matarla. Cogió un bote de cola, se lo puso en las manos y subió por una claraboya.

Allí montaba vigilancia un bandido sin cabeza. Como la tenía encima de la mesa, lo único que había que hacer era lanzarla por el agujero. Libre del peligro, Carnby recogió un lingote de plomo y, al empujar el yunque, pudo recoger un frasco y un nuevo Winchester.

La nueva habitación estaba cuidada por Cobra, el asesino que tiempo antes vimos en unos de los carteles de búsqueda de la cárcel. Lo mejor sería tres disparos. En su lugar quedaba una coleta y una moneda de un dólar. La moneda servía para abrir la puerta al introducirla en el retrato de la pared.

El fin de Stone está próximo.

LA ESCENA DEL SACRIFICIO

Al bajar por las escaleras, Carnby encontró una nueva caja de cerillas. Stone se disponía a matar a Emily cuando apareció nuestro protagonista, huyendo a toda velocidad. Pero ahora lo primero era rescatar a la chica.

Recogió un pergamino, una caja de municiones y un periódico.

La lectura le proporcionó las pistas finales y ya sabía con lo que estaba luchando. Delante del crisol, colocó en su interior el lingote de plomo y, usando las cerillas, lo calentó. El plomo fundido desconectó la trampa mortal de radioactividad, permitiendo liberar a Emily, pero ésta se desmayó. Cogió el bastón de plomo que se había formado y cruzó la puerta.

Allí le aguardaba el asesino más bruto que había conocido en su vida, pues



necesitó de cinco disparos para matarlo y recoger su cuchillo. Por otra parte, se activó una trampa de pinchos, con la puerta bloqueada. Pero si lanzaba el frasco de amoníaco contra la pared, Emily se despertaría y podía activar la palanca para frenar la trampa. Y así ocurrió.

EL AGUILA QUE REINA SOBRE EL VERDE MUNDO

Mientras, Emily utilizaba un pasadizo secreto para escapar.

Carnby colgó la coleta de Cobra en un gancho para acceder a la nueva habitación donde le esperaban nada más ni nada menos que Jed Stone, acorazado en un potente armadura, y los hermanos Elwood.

Para matar a los Elwood, Carnby clavó el bastón delante del tótem del águila. Tras ello, bebió de un frasco que había en un rincón y, bajo el fuego mortal de Stone, abrió una llave de agua y se puso unos guantes. En un rincón cortó unos cables eléctricos con la ayuda del cuchillo.

Y esperó.

Cuando Stone puso su pie en el agua, el choque eléctrico despertó al tótem del águila. Esta tenía como misión salvar el mundo y Stone murió.

Sólo quedaba recoger un saco de carbón. Entretanto, Emily estaba preparando una locomotora de vapor que les daría la libertad.

Vertieron el carbón en la caldera, la encendieron con las cerillas y Carnby empujó la palanca.

La locomotora saltó el abismo, mientras ellos se besaban.

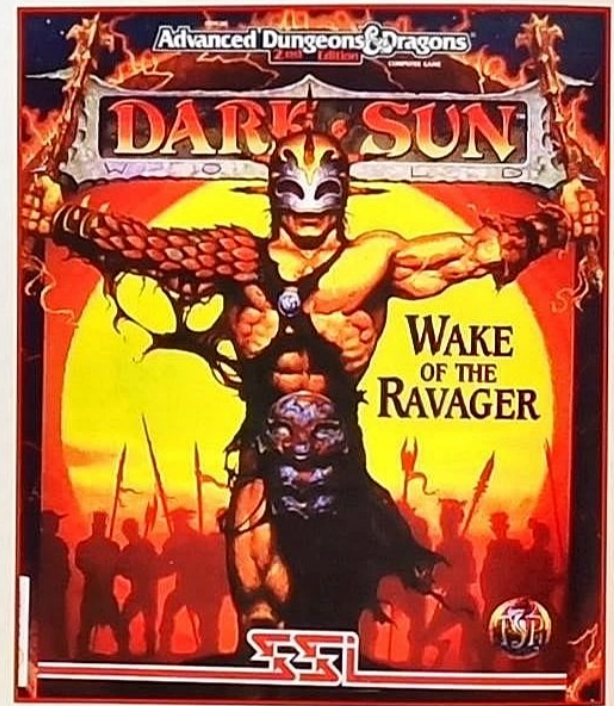
Al atardecer, un águila sonreía en lo alto del cielo.

ANGEL FCO. JIMENEZ

DARK SUN II
TIPO **ROL**
COMPAÑIA **SSI**
DISTRIBUIDOR **DRO SOFT**

Dark Sun II: Wake of the Ravager

LA FURIA DE LA TARASCA



En *Dark Sun II*, cuyo argumento se acerca más que el de su predecesor al de la saga de novelas ambientadas en el desolado planeta Athas, los protagonistas se tendrán que enfrentar a las múltiples amenazas que se ciernen sobre la ciudad de Tyr a partir de la muerte de su rey hechicero Kalak.

Athas es un lugar casi desértico. Ciertos magos, a lo largo de siglos, utilizaron para sus conjuros la energía vital del planeta. En medio de las vastas arenas se alzan aún algunas ciudades importantes, como Draj, Tyr o Ur Draxa, ésta última gobernada por un dragón. Pero no todos los magos de Athas destruyen el medio ambiente. Los hechiceros "ecologistas" han formado desde hace siglos una sociedad secreta llamada la Alianza del Velo. Su célula más antigua es la de Tyr, ciudad en la que un grupo de rebeldes ha decretado la libertad de los esclavos, tras matar al rey hechicero Kalak, justo a tiempo para impedir que se transformara en dragón, utilizando para ello la pirámide que había construido.

Así pues, Tyr es una ciudad libre, la única de Athas, pero es también un lugar anárquico que atrae a bandidos de todo tipo y despierta las ambiciones de seres tan poderosos como el dragón de Ur Draxa, que ha enviado a su lacayo el kaisharga (muerto viviente, especie de vampiro), también conocido por el original nombre de "Señor Guerrero", para que prepare el terreno. Sólo que el kaisharga tiene sus propios planes.





EN BUSCA DE LA ALIANZA PERDIDA

Formemos, como siempre, nuestro grupo de aventureros. Una buena opción es tener un semi-gigante que sea guerrero y psiquista, otro semi-gigante guerrero y clérigo, un guerrero-mago y un guerrero-mago-ladrón. La acción comienza cuando nuestro flamante equipo entra a Tyr y es recibido por una mujer llamada Bakula, que nos toma por miembros de la Alianza del Velo.


Fayina nos dirá cómo entrar a las oficinas de los templarios.


Hay telepuertos mágicos en las oficinas de los templarios de Tyr.

De inmediato, Bakula es asesinada por un grupo de draxanos (naturales de Ur Draxa), a los que habremos de liquidar. Según lo dicho por Bakula debemos buscar la Alianza del Velo y, en particular, a un contacto llamado Arslan. Lo hallaremos en el bar de "Parches", al nordeste de Tyr.

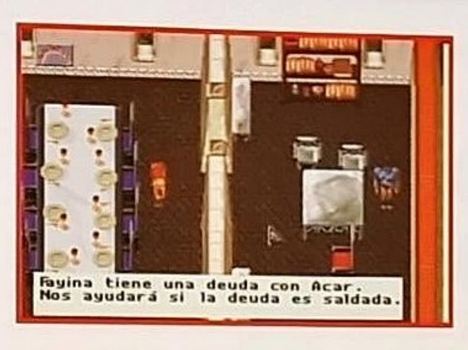
Para dejarnos llegar a la Alianza, Arslan nos pondrá a prueba: debemos descubrir los planes de los templarios y, para ello, entrar a sus oficinas con la ayuda de la ladrona Fayina (está al sudeste, en una posada). Pero Fayina se muestra reticente y no nos ayudará a menos que la libremos de una deuda que tiene con el mercader Acar (al noroeste).



El Cuartel General de la Alianza del Velo, bajo el balneario de Tyr.



La pirámide de Tyr

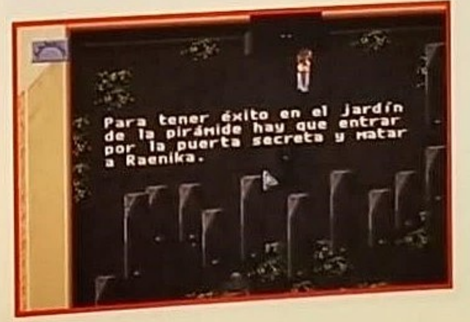

Fayina tiene una deuda con Acar. Nos ayudará si la deuda es saldada.


La entrada a la pirámide se oculta bajo esta estatua, al este de Tyr.

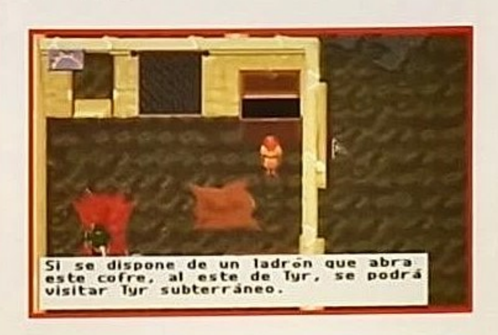
Pagar la deuda de Fayina es fácil y no se necesita reunir dinero para ello. Basta con llevar una nota de Acar a Boric, el supervisor de las minas, que vive en la casa contigua. Al comunicarle la respuesta de Boric, Acar eximirá a Fayina de la deuda y ésta nos dirá cómo entrar a los almacenes de los templarios y nos dará, además, la llave de una puerta lateral.

En casa de Acar hay un tapiz y en Dark Sun II los tapices son telepuertos. Podemos entrar y resolver el problema que se planteará para ganar algunos puntos de experiencia. La solución del acertijo es colocar los ingredientes en este orden: hojas de baya, sangre de erdlu, polvo de randar, hiervas de hirvelian, elixir de bartini, flores de gavinalia y aceite de sethuli.

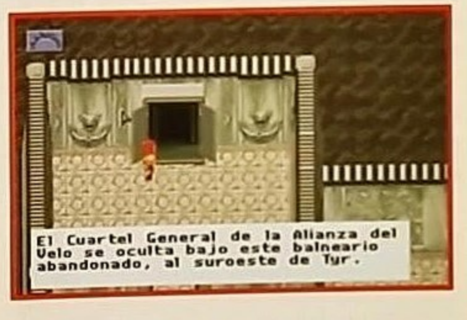

En el Cuartel General de la Alianza del Velo, Silvain nos permitirá coger la Copa de la Vida, oculta en la fuente de curaciones.


Para tener éxito en el Jardín de la pirámide hay que entrar por la puerta secreta y matar a Raenika.

Vayamos al almacén de los templarios, situado en el extremo nordeste. Pero, antes de llamar a la puerta principal, usemos la llave de Fayina en la puerta del este. Si nos acercamos a la pared, escucharemos una interesante conversación: los draxanos dicen estar aliados a los templarios de Tyr, pero planean traicionarlos.

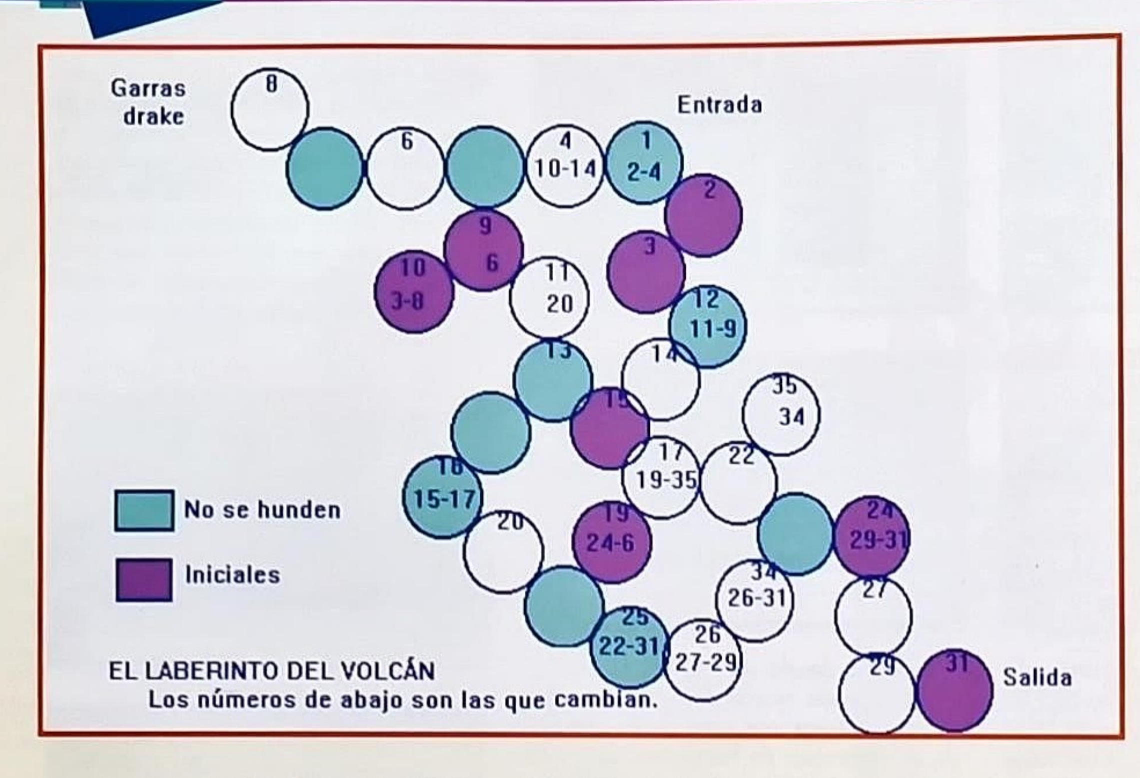

Si se dispone de un ladrón que abra este cofre, al este de Tyr, se podrá visitar Tyr subterráneo.


En la plaza del mercado de Tyr, Notaku nos dará dinero y objetos valiosos a cambio de objetos como dientes de feyr o pieles de drake.


El Cuartel General de la Alianza del Velo se oculta bajo este balneario abandonado, al suroeste de Tyr.

Sabiendo esto, llamemos a la puerta central con la contraseña revelada por Fayina (dos golpes y un golpe) y contémosle al templario que nos reciba lo de la traición (le diremos que las pruebas están en la habitación del este). El templario "dejará caer" una llave con la que entraremos. Recuperaremos después el documento comprometedor del armario del sur para dárselo al templario, pues no es ése el que pide Arslan. Entraremos al telepuerto del armario del norte y liquidaremos a la templaria Kalabouta, que sí tiene el documento deseado por Arslan.

Ahora podemos ir en busca de Arslan. Si pasamos por la plaza del mercado,



encontraremos en ella al mercader Notaku, el mismo que aparecía en *Dark Sun I*, que nos hará encargos con los que podremos obtener mucho dinero y valiosas armas. Lo primero que pedirá es cráneos de esqueletos gigantes.

Arslan nos conducirá a un balneario abandonado (en el suroeste), en el que se oculta la entrada al cuartel general de la Alianza.

Allí (¡qué casualidad!) nos recibirán unos esqueletos gigantes cuyos cráneos podemos llevarle a Notaku. Al noroeste del balneario hay un armario y al oeste del mismo está el mecanismo para poner al descubierto la entrada.

En la Alianza podremos descansar y curar nuestras heridas.

Hablemos allí con todos y, en particular, con el jefe Matthias y su opositora Romila, partidaria de la "divulgación", que nos pedirá que ataquemos a los draxanos en su escondite de la pirámide y nos dirá que Tasarla, supuesta mercader de la plaza y segura espía de la Alianza, nos revelará cómo entrar en el zigurat una vez que le digamos la contraseña (jaula de jaguar).

LAS FLORES DEL MAL

Después de venderle los cráneos a Notaku y aceptar su pedido de ojos de feyr, contactaremos con Tasarla. Ella nos dará una falsa "carta de ciudadanía" con la que podemos conseguir que Kovar, un obstinado templario aún fiel a Kalak, nos ayude. La casa de Kovar está al este y su propietario ha desaparecido, pero el criado, vista la "carta de ciudadanía", nos permitirá revisar los libros de Kovar, en los que encontraremos un medallón de piedra y una sugerencia acerca de cómo entrar a la pirámide. La pirámide está al noroeste y ante ella hay una estatua en la que debemos colocar el medallón. Una puerta se abrirá y podremos descender.

Dentro de la pirámide, en las cuatro paredes laterales del anillo exterior, hay unos orificios de los que salen constantemente feyrs. Aunque Notaku nos ha pedido ojos de feyrs, es conveniente detener en algún momento el flujo constante de monstruos. Debemos tapar los agujeros. Tres de las tapas las hallaremos en el suelo; la cuarta, dentro de un respiradero del corredor sur, el primero a la izquierda del agujero. Hay que matar, aunque nos duela hacerlo, a un in-

Raenika tiene bien protegidas las entradas visibles al jardín de la pirámide de Tyr. Además, sus plantas son mortales.

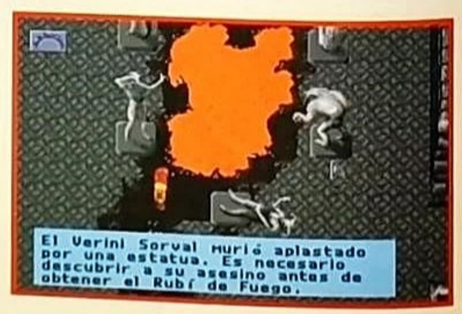

El camino seguro al jardín de la pirámide pasa por un pasadizo oculto y por el mago cautivo Abelard.


El Martillo de Promere se oculta en las minas de Tyr... pero antes hay que vencer a los Mentalistas.



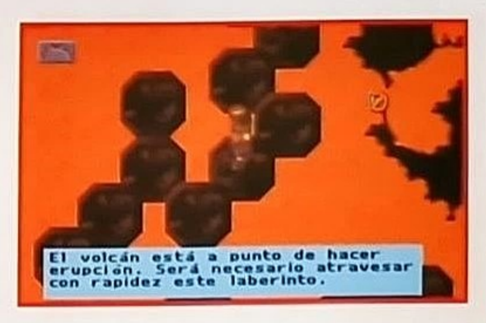
Golems de piedra escoltan al esqueleto de Promere, que aún sostiene su martillo y viste su poderosa armadura

Templo de los Verini: ala sur


El Verini Sorval murió aplastado por una estatua. Es necesario descubrir a su asesino antes de obtener el Rubí de Fuego.

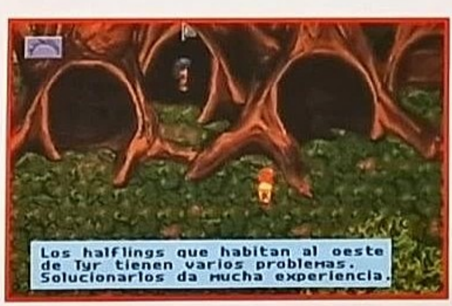

Los artesanos del ala norte del templo Verini pueden dar valiosas pistas acerca del asesinato de Sorval.

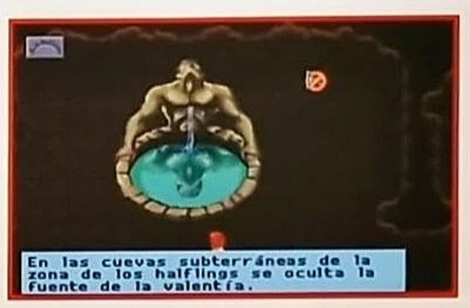

Las habitaciones de los miembros de la Orden están en el ala norte. ¿Será uno de ellos el culpable?


El volcán está a punto de hacer erupción. Será necesario atravesar con rapidez este laberinto.



Oeste de Tyr (Minas y Halflings)


Los halflings que habitan al oeste de Tyr tienen varios problemas. Solucionarlos da mucha experiencia.


En las cuevas subterráneas de la zona de los halflings se oculta la fuente de la valentía.

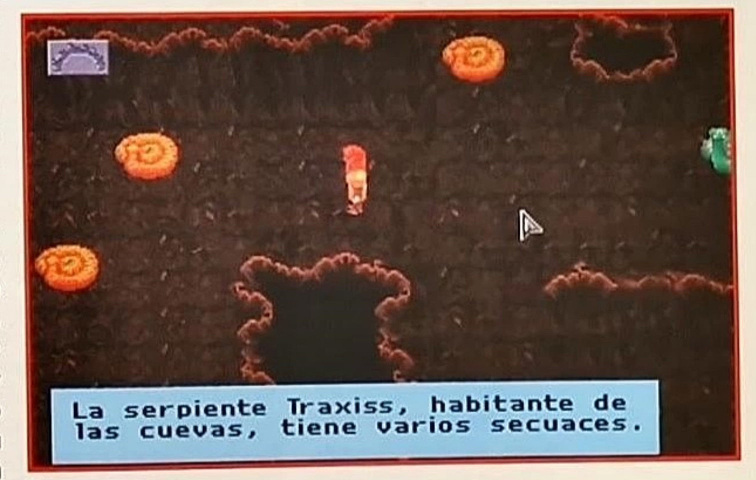
feliz loco llamado "Morfeo" que deambula por allí, pues de lo contrario se dedicará a destapar los agujeros de feyr con la misma celeridad con que nosotros los tapemos.

Ya podemos dar la vuelta al corredor exterior y llegar hasta una estatua situada al nordeste que no nos dejará pasar. Tiremos flechas a un interruptor situado detrás de la estatua hasta que ésta gire. Podremos entonces continuar camino.

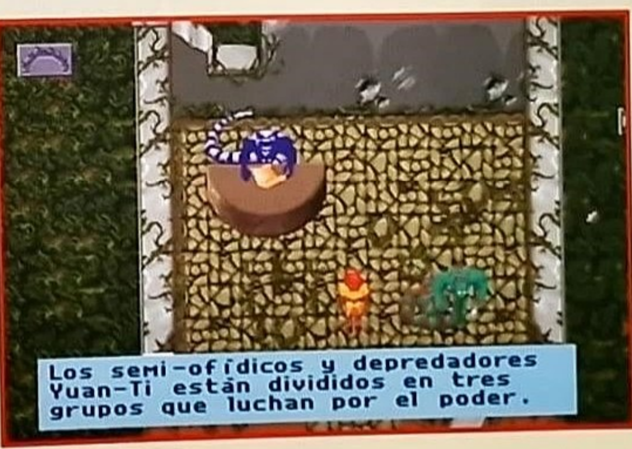
Nos hallaremos ante unos escalones que debemos subir, matando draxanos a diestra y siniestra, pero llegaremos a una plataforma intermedia con otros escalones que se caracterizan por un extraño símbolo grabado en el suelo ante ellos. Una maga llamada Raenika nos detendrá y nos advertirá que no entremos en su "jardín". Y no le falta razón: es, en efecto, suicida entrar "por la puerta principal".

Demos la vuelta por el oeste y rompamos un respiradero de la pared para entrar. Encontraremos a Abelard, un mago enfermo y encarcelado que necesita fruta. Si la tenemos, es bueno darle al menos dos. Hallaremos otra reja que debemos romper "con rapidez" para sorprender a los templarios que están del otro lado. Por fin, llegaremos a un armario con un telepuerto y apareceremos en el mortífero jardín, justo detrás de Raenika.

El secreto es matar a la maga para que el jardín se rebele y nos ayude matando a la mayor parte de los templarios (también nos atacará a nosotros, pero son gajes del oficio). Cuando hayamos "limpiado" la pirámide y, tras vender los ojos de feyr a Notaku, que ahora pedirá huevos de serpiente gigante, regresaremos a la Alianza del Velo.


La serpiente Traxiss, habitante de las cuevas, tiene varios secuaces.

Quizás éste sea el momento adecuado para hacer una incursión por el Tyr subterráneo (también llamado "Las Penas") y ganar experiencia. Se entra por un baúl cerrado situado en un edificio del sudeste, que sólo podrá abrir el ladrón del equipo. Allí debemos ofrecer ayuda al jefe Shandel. Mataremos a unos monstruos llamados umber hulks en un pozo del sur y, cuando volvamos a ver a Shandel, ocurrirá otro incidente que nos obligará a buscar una salida oculta (muy oculta) en medio de unos escombros del oeste, matar otros umber hulks, liberar y escoltar al prisionero y, de paso, visitar una zona custodiada por golems (vale la pena: conseguiremos una buena espada).


Los semi-ofídicos y depredadores Yuan-Ti están divididos en tres grupos que luchan por el poder.

EL SEÑOR GUERRERO HACE HONOR A SU NOMBRE

Nuestro regreso será muy oportuno: las huestes del Señor Guerrero están atacando a la Alianza del Velo. Debemos contribuir a la defensa e impedir, a toda costa, que Matthias y Romila mueran. Lo ide-


El hechicero Yuan-Ti pretende resucitar a El. Para ello necesita su espada: la Sedienta de El.


Los Yuan-Ti tienen a varios halflings prisioneros en su templo. Nuestra ayuda les permitirá escapar



Del sur de Tyr parten caravanas. Nuestro viaje al oásis nos permitirá reparar un importante tapiz

al es salvarlos a ambos pero, si no lo conseguimos, al menos uno debe de quedar con vida (Romila está al sudeste y Matthias al nordeste).

Cuando los dos líderes, o uno de ellos, estén a salvo, busquemos una puerta secreta situada al noroeste para llegar a los archivos, verdadero objetivo del ataque (hay que seguir protegiendo a Matthias, que insistirá en venir con nosotros). En los archivos hallaremos al mismísimo Señor Guerrero, que huirá al vernos, pero mataremos a sus secuaces. Hay en la pared norte un curioso tapiz roto. Debemos cogerlo, así como seda de un gusano del desierto que hay en uno de los cofres. Más tarde sabremos por qué.

Matthias (o Romila) nos explicará que el Señor Guerrero ha secuestrado a Nmandi y robado un objeto mágico: la Urna de Utatci, con propósitos oscuros, pero nada buenos con toda seguridad. La única forma de contrarrestar la fuerza de la Urna es obtener cuatro reliquias relacionadas con los elementos: la copa de la vida, el martillo de promere, el rubí de fuego y la lira de los vientos.

La copa de la vida está en la propia Alianza. Debemos hablar con la curandera Silvain (vive al suroeste) y sacar la copa de su escondite en la fuente de curaciones. Leamos todos los libros del archivo para obtener pistas y vayamos en busca de los objetos de marras.

EL MISTERIO DE LAS MINAS

El martillo de promere se oculta en las minas de Tyr, situadas al oeste, pero antes debemos conseguir la llave. Nos la dará, por un módico precio, Boric, el supervisor que, como se recordará, vivía al noroeste.

Abandonemos Tyr por el oeste para ir a las minas. Al extremo noroeste de la zona boscosa está la entrada, que abriremos utilizando nuestra flamante llave. Melody, la capataz, nos tomará por "el equipo de Urik", héroes legendarios de Athas (podemos sacarla de su error o no) y no nos dejará pasar a menos que prometamos que ayudaremos a solucionar el misterio de las minas: están desapareciendo mineros sin dejar rastro.

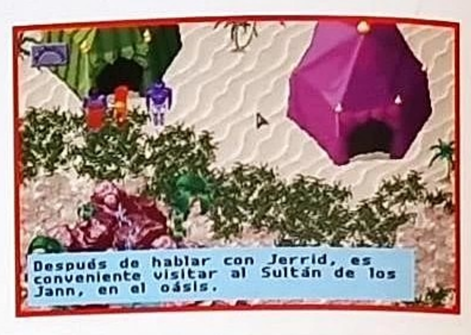
Ofrezcamos, pues, nuestra ayuda.

En la enfermería hay un superviviente que nos puede revelar algo si usamos nuestros poderes telepáticos. Internémonos en las minas tras hablar con él. Nuestro camino puede verse entorpecido por un escape de gas que nos matará si nos pilla desprevenidos. Así que debemos tomar precauciones.

Al noroeste, tras pasar varios salones, hay una entrada de aire en el techo y un ventilador que debemos orientar hacia el oeste para que se ponga a girar. Sigamos ahora hacia el oeste, orientemos el siguiente ventilador hacia el sur y sigamos por ahí. Ahora hay cuatro ventiladores. Los dos del norte deben ser orientados al oeste. En el extremo oeste de la siguiente sala hay unos escombros imposibles de mover. Pidiendo "ayuda" aparecerá un curioso minero llamado Winchester que nos dará un silbato para que lo llamemos cada vez que necesitemos de él.

Orientaremos dos ventiladores más hacia el oeste, uno hacia el norte, otro hacia el oeste, uno más hacia el norte (ya estamos llegando) y, ¡por fin!, el último hacia el oeste para disipar el gas. Hemos salvado al custodio del elevador, un escurridizo personaje llamado Blick, que siempre está buscando "la gran veta". Le pediremos la llave del elevador y nos la dará si le decimos que con ello evitará que se produzcan más muertes.

La llave es en realidad una fórmula.


Después de hablar con Jerrid, es conveniente visitar al Sultán de los Jann, en el oásis.


Los Jann, y sobre todo el Sultán y la Sultana, se ofenden si se les trata de tú.


Tras salvar a Magnolia y descubrir la traición de Asim Drac, es posible obtener el tesoro de los Jann.

Cada personaje que la lea se la aprenderá de memoria y podrá usar el elevador, que está situado al suroeste.

A partir de ahora debemos recorrer varias zonas y hablar con cuanto minero hallemos. Conviene visitar Sonajero y hablar con la mujer de las setas, luego Reloj de Arena, Pata de Araña, la Parcela de Hadro, Roca Roja, los Túneles del Infortunio y por último el Viejo Agujero. Veremos una puerta secreta al norte del Viejo Agujero pero cuando regresemos a hablar de ella nos encontraremos con un montón de cadáveres: los misteriosos monstruos se han vuelto muy activos y están matando mineros al por mayor.

Un examen de los cadáveres nos revelará que les falta el cerebro, pero lo importante es actuar rápido. Hay que hallar cuanto antes a unos mineros de pelo blanco (posiblemente estén en Pata de Araña) que no paran de moverse y liquidarlos sin contemplaciones. De la cabeza les saldrán unos molestos bichitos (los "devoradores de mentes") que también hay que matar. Si evitamos que los "canosos" maten a demasiados mineros obtendremos muchos puntos.

Ahora se puede regresar al Viejo Agu-

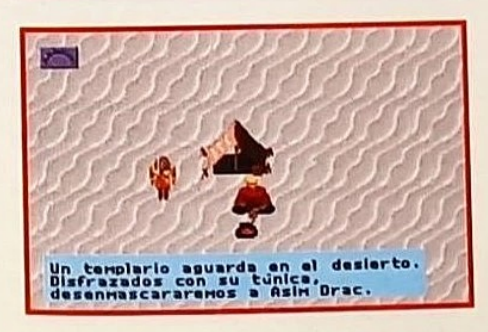
jero. La puerta estará abierta y ante ella habrá varios "mentalistas", los amos de los devoradores de mentes. Al nordeste hay un prisionero llamado Granger, al que mataremos (está controlado por los devoradores de mentes). Al norte está la cocina. Busquemos un recipiente con veneno y vaciémoslo en la sopa. Tengamos un poco de paciencia antes de subir al comedor y los mentalistas que tomaban sopa morirán envenenados. Salgamos del comedor por el oeste y sigamos al sur. Matemos a los mentalistas para obtener la llave del cofre del noroeste y sacar de él una llave triangular (la primera de un trío). Sigamos ahora hacia el norte hasta una encrucijada en la que hay que tomar el camino del este para llegar al laboratorio. Al sudeste del mismo está el Inquisidor, del que obtendremos la segunda llave triangular (escuchar grabaciones y sustituir un componente de una fórmula por otra puede facilitarnos la tarea).

Regresemos a la encrucijada y tomemos el camino del oeste: llegaremos al circo de los mentalistas. No hay que pelear con cuanto monstruo aparezca (nunca terminan). En lugar de ello, tomemos el garfio del suelo y usémoslo para escalar el muro (de uno en uno) y matar al Maestro de los Juegos. Tiene la tercera llave triangular. Regresemos por el norte y, de nuevo en la encrucijada, tomemos el camino del norte para llegar a la puerta que se abre con las tres llaves triangulares.

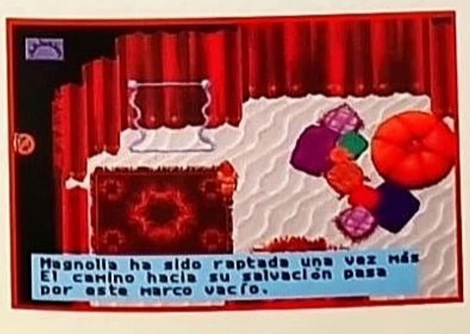
Nos espera una de las peores batallas del juego: mentalistas, esclavos y devoradores de mentes. Tras matar a todos los enemigos debemos destruir el cerebro (la "Vieja Mente") que está en un envase del centro, pues de lo contrario seguirán apareciendo mentalistas. Uno de los cadáveres tiene una llave que permitirá salir por el este y descansar.

Aquí hallaremos una nueva llave para continuar por el norte y llegar a la caverna del martillo de promere (no olvidemos la armadura, que es muy buena). Después del titánico combate que acabamos de librar con los mentalistas, los drakes y los golems que protegen el martillo deben ser pan comido. Con el martillo se puede reabrir la entrada a esta cueva, que quedó bloqueada y la de la caverna de los mentalistas, cobrar nuestra recompensa de Melody (no queda más remedio que acceder a que nos sondee la mente: está muy asustada) y abandonar las minas.

Utella, la tejedora Jann, reparará el tapiz mágico hallado en el cuartel de la Alianza del Velo.



Un templario aguarda en el desierto. Disfrazados con su túnica, desenmascararemos a Asim Drac.



Magnolia ha sido raptada una vez más El camino hacia su salvación pasa por este marco vacío.

LOS APUROS DE LOS HALFLINGS

La zona boscosa situada entre las minas y Tyr está poblada por halflings. Aunque no es imprescindible, da bastantes puntos ayudarlos a solucionar sus problemas.

Los halflings viven en casas-árbol situadas al norte. Hacia el sur hallaremos un personaje interesante: una maga llamada Dariya que vive en una cueva en compañía de su hijo Dmitri. Le traeremos las raíces que solicita, situadas en una cueva del oeste y luego las "frutas-zombie", un poco más al norte de un agujero redondo del suelo y prometeremos nuestra ayuda para "salvar a Athas del mal" (hay una chica azul encadenada delante de una cueva; dejémosla para un poco más adelante).

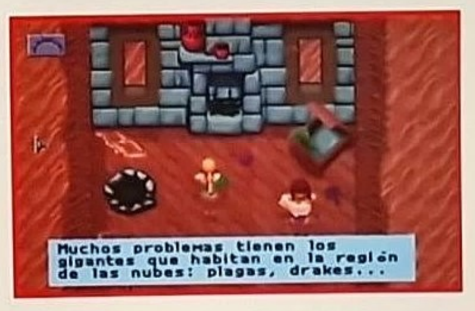
Hablemos ahora con los halflings y descubriremos que son atacados por unos monstruos llamados yuan-ti; que el desterrado Runner reapareció provisto de una fuerza hercúlea y se ha llevado a parte del pueblo a quién sabe dónde; y que los mejores guerreros partieron en busca de las Aguas del Heroísmo y no han regresado. En fin, todo un rosario de calamidades.

Si ayudamos a Soothsurg (árbol de la derecha) a recoger bayas nos enteraremos de dónde se lleva a cabo la entrega de alimentos para Runner. Para ello debemos ver a Firegazer en el árbol central y ayudarlo después en su "emboscada". Después de repeler un ataque yuan-ti en la casa del jefe Snaggle (árbol de la izquierda), tomemos del suelo el cuenco capaz de contener las aguas del heroísmo y pongámonos en camino.

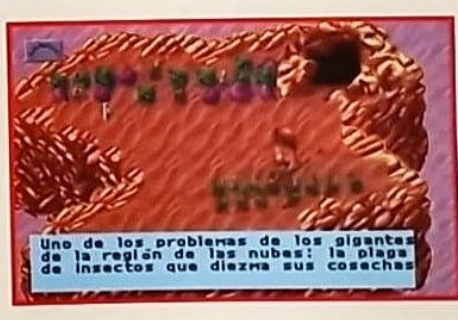
El agujero cercano a casa de Dariya es la mejor opción, aunque nada más entrar tendremos que despachar algunos yuan-ti.

Matemos también a la perversa serpiente llamada Traxiss (no hay que confiar en ella ni tomar sus "refrescos") y recopilemos huevos para Notaku (están en un pozo, cerca del aparente tesoro); llenemos nuestro recipiente con las aguas del heroísmo (la fuente está al noroeste de Traxiss) y vayamos en busca de Runner y los halflings.

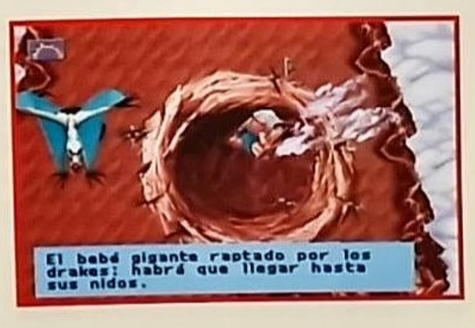
Hay que romper una rama para am-



Muchos problemas tienen los gigantes que habitan en la región de las nubes: plagas, drakes...



Uno de los problemas de los gigantes de la región de las nubes: la plaga de insectos que diezma sus cosechas



El bebé gigante raptado por los drakes: habrá que llegar hasta sus nidos.

pliar una entrada (cerca de la fuente) y mover una gran roca. Usemos el agua del heroísmo para curar al enfermo llamado Dunno y otra halfling (Halla) nos ayudará con Runner si le sugerimos el empleo de la pegajosa "rocasapo". Ella utilizará este material para sellar la cueva cuando Runner haya entrado. Así nos dará tiempo a dar buena cuenta de él (hay que tirarle flechas para iniciar el combate, pues tiene la mala costumbre de huir por el este). Le entregaremos el mapa de Runner a Halla y los halflings prisioneros podrán escapar.

Ha llegado la hora de ocuparnos de los yuan-ti. Seguiremos hacia el norte, liquidaremos otra patrulla y llegaremos hasta su templo. Allí nos enteraremos de que estos ofídicos seres, tras la partida de su líder Koriss, están divididos en tres grupos en conflicto: el del mago Solurnis, el del guerrero Tantris y el del débil Jestris, que quedó al mando. Podemos aliarnos con Jestris y obtener una carta que indispondrá al Tantris con Solurnis, pero no le hablaremos de Dariya ni aceptaremos el pendiente que nos ofrecerá: es una trampa.

A la izquierda hay varios halflings prisioneros. Salgamos con ellos y entretengamos a los yuan-ti con una pelea para que puedan escapar. Nos espera ahora otra lucha titánica. Casi al final de ella, Solurnis hará aparecer al difunto hechicero El, al que habrá que liquidar también (podrá aparecer otra vez; si es así, no dudes en eliminarlo de nuevo). Una vez vencidos los yuan-ti, volvamos a visitar a Dariya.

Podremos persuadir a su hijo Dmitri para que se una a la Alianza del Velo.

TRAICION ENTRE LOS JANN

Es el momento de ocuparnos de la chica azul encadenada. Se trata de Magnolia, hija del sultán de los jann, familiares cercanos de los genios que habitan en el desierto. Magnolia ha sido secuestrada por el gigante Ptar. Cuando intentemos liberarla, Ptar aparecerá. Lo mataremos para obtener la llave y liberar a Magnolia, que nos indica que su padre, el sultán, nos recompensará.



¿Cómo llegar a tierras de los jann? Al sur de Tyr vive el maestro de caravanas, que nos indicará que hay una a punto de salir (no hay que olvidar venderle los huevos de serpiente a Notaku).

Saldremos de Tyr por la puerta sur y la caravana nos dejará cerca del oasis de los jann. El padre de Magnolia nos pagará (a los jann hay que hablarles en tercera persona; las frases construídas con tú los ofenden), pero Magnolia nos dirá que sospecha que el mercader jann Asim Drac está vendido a los draxanos. El contacto es un draxano que está al sur, al que mataremos para vestir su túnica y engañar a Drac, que nos dará una comprometedora carta que llevaremos al sultán. Probada la traición, obtendremos una cuantiosa recompensa.

Paseando un poco por el oasis conoceremos a Utella, reparadora de tapices, a la que le daremos el que habíamos hallado en la Alianza del Velo. Al día siguiente (podemos descansar en la tienda de Magnolia o en la de Jerrid, al sur de la de Utella, para que pase el tiempo), nos dirá que se necesitan dos cosas para repararlo: el hilo de una túnica de templario (el que matamos nos vale) y la seda de un gusano del desierto que también habíamos encontrado en la Alianza. Un nuevo descanso y Utella nos dará el tapiz. No querrá cobrar nada, pero pagarle generosamente da puntos de experiencia.



ASESINATO EN EL TEMPLO DE LOS VERINI

De vuelta en el cuartel de la Alianza tenemos dos tapices para viajar, situados ambos en los archivos secretos del norte: el que acaba de arreglar Utella (lo pondremos en la pared) y el que está a su lado, que nunca estuvo roto. Comencemos por éste último. Observándolo, veremos que hace referencia a unas brasas.

Tomemos una del brasero cercano y usémosla en el tapiz. Se activará y podremos pasar por él.

Apareceremos en las montañas. Al sudeste, y después de luchar con un grupo de draxanos, encontraremos un joven lagarto asediado por varios elementales de fuego. Matemos a los monstruos para salvar a Prosser, que así se llama el chico. Prosser es un verini, raza de lagartos inteligentes que habitan en un templo cercano.

Algo más al este hallaremos un cadáver con un documento interesante: al parecer, el rubí de fuego se oculta en el templo de los verini. Más al este hallaremos una patrulla de verini. La capitana Rhona nos pedirá que destruyamos un campamento draxano para dejarnos entrar al templo. Busquemos el campamento (está al oeste) y matemos a los draxanos. Hemos ganado el acceso al templo. Asistiremos a una asamblea en la que descubriremos que hay conflictos entre los verini.

Chader, una huésped, nos sugerirá que hablemos con Fori, la cuentista, que vive al nordeste. Fori nos pedirá que investiguemos la muerte de Sorval, uno de los miembros de la Orden que dirige el templo. A Sorval lo aplastó una estatua, pero Fori tiene sospechas. Pueden estar involucrados los "rebeldes", jóvenes verini que desafían a la Orden.

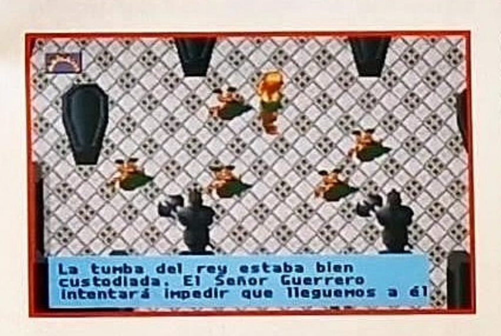


Nortemus, el jefe de la Orden, nos dará la autorización para investigar. En el ala norte del templo está la habitación de Sorval. En ella podemos leer un libro suyo que está en el suelo. Habla de "los ojos de la bestia". En el ala sur están las estatuas que estudiaba el difunto. Al pie de la que lo mató hallaremos vidrio molido. Otra representa una bestia. Elemental, Watson: en sus ojos hay una nota que indica que el "accidente" no fue tal.

Se la llevaremos a Nortemus, que convocará una reunión urgente y nos pedirá que sigamos investigando.

Siguiendo las sugerencias de Rhone, capitana de la guardia, en el ala norte podemos hablar con el artesano soplador de botellas y el científico fabricante de explosiones. Sabremos el significado del cristal molido: fue el medio empleado para hacer caer la estatua y matar a Sorval.

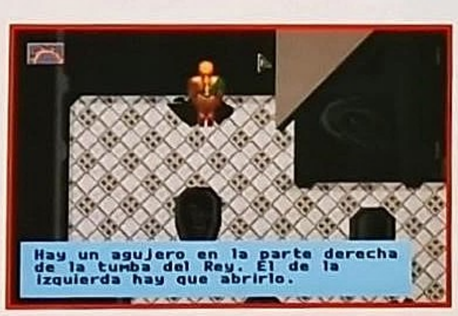
En el ala sur hay una especie de guardería. Prosser, el joven verini al que salvamos (hermano del cabecilla de la rebelión), había escondido un libro de Sorval porque le gustaban las ilustraciones. Nos lo dará. En el libro se menciona un diario oculto dentro de un tratado sobre minerales, que hallaremos en la biblioteca. Al diario le falta una página, pero dentro de él hay una llavecita.


La tumba del rey estaba bien custodiada. El Señor Guerrero intentará impedir que lleguemos a él.

Elovan, otro artesano (ala norte), reconoce la llave como obra suya y dice que abre un medallón de Sorval, que probablemente fue enterrado junto con él. Pero cuando visitemos el cementerio (ala sur) descubriremos que la tumba ha sido saqueada y el medallón no está. Pronto un mensajero de Rhone nos dirá que el profanador ha sido capturado y la capitana nos autorizará para que lo visitemos (la prisión está en el ala norte).

El necrófilo era Ulbin, otro mercader huésped de los verini, pero se negará a hablar. Con la ayuda de Silvan, el carcelero, y prometiendo que no le haremos daño al prisionero, obtendremos la confesión: el amuleto está oculto en la zona de visitantes (en la parte central del templo, cerca del círculo de descanso). En la pared norte, en efecto, hallaremos la joya y, dentro de ella, la página que faltaba del diario: los rebeldes son inocentes, pues el asesino es Galinix, miembro de la Orden que planeaba matar a Nortemus para ser jefe. Sorval lo descubrió y eso le costó la vida.

No tendremos tiempo para reunir a los sospechosos y revelarlo todo, al estilo de Hércules Poirot, pues el volcán sobre el que se asienta el templo hará erupción. Galinix, que entretanto se había salido con la suya y matado a Nortemus, intentará, a pesar de no estar capacitado para ello, detener la erupción, pero no lo conseguirá y caerá al vacío. Fori nos dirá que la única forma de impedir la destrucción de todo es bajar y obtener el rubí de fuego. Por supuesto que debemos acceder a ello.


Hay un agujero en la parte derecha de la tumba del Rey. El de la izquierda hay que abrirlo.

CARRERA CONTRA RELOJ EN EL VOLCAN

Si no nos damos prisa la erupción se producirá antes de que salgamos del cráter. Hay que ir al sur y luego al este, donde nos entretendrán unos draxanos. Pronto hallaremos unos niños verini atrapados en un islote. Podrán escapar si derribamos una columna situada al oeste. Sigamos hacia el este, luego al norte (más draxanos) y llegaremos al moribundo y arrepentido Galinix.

Nos encontraremos con un puente de piedra con los consabidos draxanos y, un poco más al oeste, un laberinto de piedras que surgen de la lava y se hunden en ella. Una de las ilustraciones muestra qué efecto hace pisar cada piedra. Con su ayuda podemos pasar el laberinto con relativa velocidad. Del otro lado hallaremos más draxanos. Un nuevo grupo de ellos, más al sudeste, tiene el rubí de fuego, pero huirán y nos dejarán a merced de unos golems. Cuando dispongamos de ellos, iremos al norte y atravesaremos un puente de piedra hasta los templarios. Estos, al verse perdidos, arrojarán el rubí a la lava. Habrá que retirarlo de la piedra en la que cayó antes de que ésta se hunda. Hecho esto, podemos alejarnos por el norte.

De regreso en el templo verini habrá que cerrar el sello roto con el rubí. Desde ahora Fori será la nueva guardiana del sello y los ex-rebeldes se integrarán a la Orden. Para regresar a Tyr hay que activar un tapiz cercano a la sala de asambleas del templo con el rubí.


Cuatro runas asociadas a los elementos, colocadas en los lugares adecuados, nos permitirán llegar al templo del Cosmos.

GULLIVERES ENTRE LOS GIGANTES

Ya tenemos tres de los cuatro objetos rituales y sólo nos falta la lira de los vientos. Es hora de utilizar el tapiz reparado por Utella y que ahora cuelga de una pared de la Alianza. Nos llevará a una zona de islas unidas entre sí por túneles subterráneos en la que habitan los gigantes. Pero éstos, al igual que los halflings, están llenos de problemas: los drakes de aire raptan a sus críos, una plaga de insectos diezma sus cosechas y los gigantes cabeza-de-bestia, otrora pacíficos, no hacen más que atacarles. El camino hacia la lira pasa por la solución de los problemas de los gigantes.

En una de las islas, un gigante nos explicará que se puede llegar a los nidos de los drakes atravesando un túnel demasiado estrecho para los gigantes, pero apropiado para nosotros. El hijo del jefe acaba de ser raptado por estos monstruos y una gigante, algo más pequeña que los otros, atravesó el túnel para intentar rescatarlo.

En otra isla hay un bote roto (no os engañéis con la palabra "bote": los océanos de Athas son de arena). Para reparar el bote se necesitan objetos dispersos por las islas; a saber, un timón, un mástil y una vela que improvisaremos con una lona. El bote en cuestión está en la isla en la que los cabeza de bestia "buenos" nos explicarán que los "malos", los que atacan a los gigantes "cabeza-de-gente" están guiados por un loco llamado Keign.

Ofrezcamos nuestra ayuda, reparemos el bote y naveguemos a los predios de Keign.

Pediremos que nos conduzcan ante el líder de los depredadores y daremos buena cuenta de él y de sus seguidores. Hecho esto, el túnel "estrecho" del noroeste nos llevará a la zona de los drakes.

Hallaremos una cabaña en la que habita una gigante desterrada, tan embustera como la serpiente Traxiss, a la que

no ayudaremos, aunque sí aprovecharemos su círculo de descanso para estar en condiciones de afrontar la lucha que se avecina. No es fácil recorrer el camino del norte sin estar protegidos por hechizos, puesto que los drakes nos atacarán sin cesar. Si conseguimos liquidarlos (y no olvidemos que Notaku paga bien por sus pieles), hallaremos un teletransportador al noroeste que nos conducirá a una nueva zona. En ésta hay una plataforma que sirve para abrir la entrada al camino hacia los nidos. Pisémosla y regresemos a la zona anterior.

Más drakes y, al fin, los nidos. En uno de ellos está el bebé raptado, la giganta que lo protege y... la lira de los vientos.

Retiremos pajitas hasta abrir un boquete en el nido, salvemos a los cautivos, recuperemos la lira y regresemos.

DESCENSO AL INFIERNO SIN VIRGILIO

Entretanto, Romilla (o Matthias, si no pudimos salvar a Romilla) ha descubierto el escondite del Señor Guerrero y los planes de éste: despertar, por medio de la Urna de Utacti, al monstruo legendario llamado Tarasca, que puede acabar con Athas (el destructor o "ravager" que da nombre al juego). El monstruo en cuestión es inmortal y sólo los cuatro objetos mágicos que hemos recuperado, en manos de estatuas de piedra que cuidan de la Urna, pueden impedir que vuelva a la vida cuando lo hayamos abatido, en caso de que consigamos hacerlo.

El kaisharga se oculta en una cripta situada bajo Tyr. La entrada está al norte de la ciudad, tras un tapiz, y la protegen dos golems. Nuestros cuatro objetos mágicos serán necesarios para abrir la puerta. Nos recibirá un templario al que no es necesario matar: se le puede convencer para que deje de apoyar al Señor Guerrero. Al nordeste, en uno de los pozos, está el secuestrado Nmandi, al que podemos rescatar para hacer honor a nuestra vocación de héroes.

Al oeste, encadenado, está Kovar, templario de Tyr cuyo sirviente, tiempo ha, nos reveló el secreto de la entrada de la pirámide. Aunque Kovar es un pelmazo, lo liberaremos para que nos ayude y le daremos un arma (hay que decirle que el deseo del difunto rey Kalak es que su fiel sirviente Kovar defienda a Tyr de los invasores draxanos y del pérfido kaisharga).

Kovar nos hablará de una llave en poder del draxano Jumah. Se llega a través de una entrada del suroeste pero, además de matar a Jumah y obtener la llave, hay que descender más (el agujero está al norte de Jumah) para sacar de uno de los pozos (al oeste) una vara de luz.

Regresemos hasta Kovar y luchemos hasta llegar a la gran puerta de hierro del norte, que abriremos con la llave de Jumah. Más enemigos, por lo que al final de esta lucha necesitaremos descansar. Al noroeste hay un agujero. Si abrimos uno simétrico al nordeste hallaremos dónde descansar, así como el cadáver de uno de los miembros del equipo de Urik, del que oímos hablar en las minas y en el templo de los verini. Al parecer lo intentaron antes que nosotros, sin éxito. ¿Tendremos más suerte que ellos?

Cuando descansemos, la vara que recogimos cerca de la llave de Jumah nos permitirá abrir la puerta central. Más enemigos y una misteriosa puerta central, con símbolos en el marco. Tras recoger una vara mágica (dentro de un ataud) y consultar un pergamino y el libro que hallaremos hacia la izquierda, estaremos en condiciones de usar la puerta del centro por el método de tocar con la vara cuatro objetos asociados, como siempre, a los cuatro elementos y que están a la derecha (una roca, una campana, un sarcófago y una fuente). Cada uno de los objetos se convertirá en una runa y estas runas deberán colocarse en el marco de la puerta central.

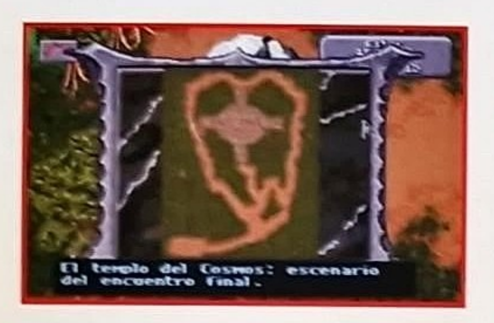
UNA TARASCA QUE NO ES LA DE TARTASCON

Hemos llegado al Templo del Cosmos, justo en el momento en que el kaisharga se dispone a despertar a la Tarasca. Tras derrotar a los primeros monstruos, encontraremos a la maga Aravinda, cuya ayuda debemos aceptar. Nos pedirá, cosa que debemos hacer cuanto antes, que busquemos y matemos al guerrero esqueleto que ha robado su cetro. Este cetro nos permitirá entrar a la zona central, que, por supuesto, está bien custodiada, en la que aguarda el Señor Guerrero.

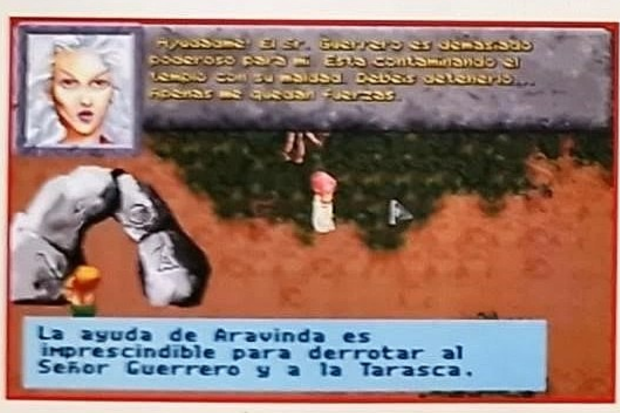
No lograremos impedir que éste despierte a la Tarasca, pero sí acabar con todos nuestros enemigos (Tarasca incluída) en una lucha que, aunque difícil, no será más dura que otras de las que hemos librado en el juego, dado que en este punto ya debemos tener gran experiencia, poderosas armaduras y una buena provisión de hechizos ofensivos y defensivos.

Desaparecida la Tarasca, entregaremos los cuatro objetos mágicos a las estatuas que rodean a la Urna de Utatci e impediremos la resurrección del monstruo. Gracias a nosotros, Athas está a salvo, al menos hasta *Dark Sun III*.

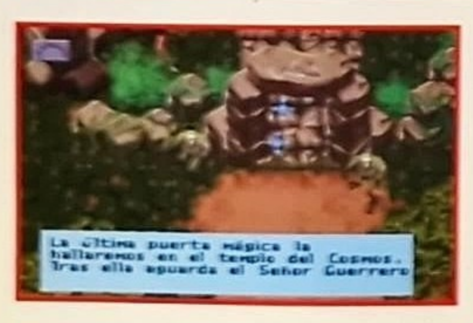
JULIAN PEREZ



El templo del Cosmos: escenario del encuentro final.



La ayuda de Aravinda es imprescindible para derrotar al Señor Guerrero y a la Tarasca.



La última puerta mágica la hallaremos en el templo del Cosmos. Tras ella aguarda el Señor Guerrero



La urna de Utacti, las estatuas de los héroes y el Sr. Guerrero a punto de despertar a la Tarasca... La batalla final será difícil.

OK PC Hits

Ranking

Nuestros Elegidos del mes

1



CHAOS CONTROL
(Philips-Infogrames/ERBE)
Proveniente de la consola CD-i, llega a nuestros ordenadores este trepidante arcade mata-marcianos.

2



BIOFORGE
(Origin-E.Arts/Dro Soft)
Una apasionante aventura cibernética, en la que debemos escapar con vida de la prisión en la que estamos.

3



POLICE QUEST IV
(Sierra/Coktel Educative)
Por fin la mejor parte de la saga policíaca más intrigante de toda la historia, y con gráficos SVGA en la versión de CD.

4



BIG RED ADVENTURE
(Core-Dynabite/Proein, S.A.)
Ayuda a Dino, un turista despistado, a sobrevivir en la nueva Rusia, donde todo tiene color rojo.

5



DIRECTOR'S LAB
(Viacom/CIC Interactivo)
Gran herramienta multimedia de creación de vídeos, pensada especialmente para futuros directores de cine.

6



SLAM CITY
(Digital Pictures/Arcadia)
Lucha en la cancha contra los mejores jugadores de baloncesto callejero, con Scottie Pippen como estrella invitada.

7



ALIEN OLIMPICS
(Mindscape/Proein S.A.)
Las olimpiadas más divertidas de toda la galaxia llegan a tu ordenador para que participes en ellas activamente.

8



JETSTRIKE
(Rasputín/Proein, S.A.)
Aprende a realizar las acrobacias más arriesgadas a los mandos de los aviones más caros del momento.

9



PC RALLY
(DDM/Tower Comm.)
Siguiendo la regla de juegos como *Rally Championship*, aparece *PC Rally* para ponernos a los mandos de un Toyota.

10



KIYEKO AND THE LOST NIGHT
(Ubi Soft/Ubi Soft)
Un precioso cuento interactivo en el que tienes que ayudar a Kiyeko a recuperar la noche que han robado las serpientes.



LA PRINCESA DE LA JAULA DE *ISHAR III*

Hola amigos de OK PC. En el Ishar III CD, encuentro a una muchacha encerrada en una jaula en la Caverna de Lava, pero por más que intento rescatarla, la jaula siempre cae al suelo. Por favor, ¿podéis ayudarme con este enigma tan peliagudo?

JAIME TORREVIEJA GUZMAN
CARLET (VALENCIA)

RESPUESTA

Esta respuesta de *Ishar III* vale tanto para tu versión en CD, como para la de disquetes. Sigue el camino que aparece nada más entrar en la cueva hasta llegar a la primera bifurcación, donde te desviarás a la derecha, recorrido que debes seguir siempre hasta el final del pasillo, donde girarás a la izquierda hacia el Este. En el último cruce verás la jaula colgada en lo alto. Avanza y retrocede para hacerla descender y liberarás a la princesa de su prisión, siendo posible enrolarla en tu cuadrilla.

LAS DESVENTURAS DEL MAGO SIMON

Estoy un poco perdido con el juego Simon the Sorcerer, y os agradecería que me ayudaráis con estas preguntas:
¿Como consigo desenterrar el Mithril?, ¿Vale de algo el gigante dormido en el abismo?

JOSE F. GARCIA SANZ
MAJADAHONDA (MADRID)

RESPUESTA

Para desenterrar el Mithril, debes convencer al arqueólogo de que inicie sus trabajos en el hielo. El gigante del abismo, te ayudará a cruzarlo, por lo que debes despertarlo de alguna manera. Para el resto de tus cuestiones, te aconsejamos que revises el Trick & Tracks de este juego que publicamos en el número 21 de la revista.

LARRY AL ATAQUE

Me he quedado un poco parado con el Larry VI de Sierra, y es que no logró encontrar el bañador que me de acceso a la piscina y al trampolín de salto.

PEDRO PAU ROMERAL
TARRAGONA

RESPUESTA

El bañador de *Larry VI* no lo podrás encontrar en ninguna parte, ya que debes fabricártelo tú mismo con los siguientes componentes: hilo dental, (que encontrarás en el cuarto de baño de tu habitación) y el paño de limpiar gafas, que hay dentro de la funda que alguien ha dejado olvidada encima del bar flotante de la piscina. Unelos con tu maña característica y ya tienes un bonito bañador de diseño.

EL CASTILLO DE ECSTATICA

En Ecstatica, intento entrar en el castillo para hablar con el mago, tal y como te dice el moribundo, pero no puedo entrar. ¿Qué hay que hacer llegados a este punto?

DAVID HERGUETA SOL
MADRID

RESPUESTA

¿Seguro que no has visitado el lago ya? Si no es así, deberás hacerlo, ya que para entrar en el castillo debes ser caballero. Si ya has visitado el pueblo, el monasterio y la cripta del mismo, simplemente encamínate hasta el lago, y sube a la losa que se encuentra en uno de sus extremos, y de forma automática lanzarás la espada a sus aguas. De ellas, emergerá una bella dama, que te nombrará caballero, con lo que ya no tendrás ningún problema para entrar.

MI ALFOMBRA ME LA ROBARON...

¿Sabeís algún truco para el fabuloso Magic Carpet? Ya me he pasado varias fases, pero la dificultad va en crescendo y me cuesta mucho avanzar en el juego.

DANIEL MATAS PADILLA
TERUEL

RESPUESTA

El mejor truco para el excelente simulador de alfombra mágica de Bullfrog es la perseverancia, ya que sólo con mucha práctica es posible avanzar fase a fase. El mejor truco que te podemos dar consiste en conseguir todos los hechizos posibles de cada fase, aunque es algo complicado. Si te has dado cuenta, cuando matas a un mago enemigo, sus hechizos permanecen uno o dos segundos en tierra, hasta que regresa a la vida. Si logras matarle en un ataque en picado hacia él, posiblemente puedas recoger las tinajas antes de que desaparezcan del suelo.

LAS CHICAS DE *COBRA MISSION*

Aunque me he acabado el juego, pienso que no he hecho todo lo que debía... ¿Dónde puedo encontrar ayuda sobre este juego?

JAIME TORROJA ANDUJAR
JAEN

RESPUESTA

Por tu pregunta, creo entender que te refieres a las acciones a realizar con las chicas del juego. Como sería muy largo de explicar, te remito a la solución que publicamos en el número 18 de OK PC.

Escribidnos a:

OK CORREO
OK PC
Pza. Rep. del Ecuador 2. 1ºB
28016 MADRID



¡Escucha qué oferta de suscripción!

Tienes en tus manos un ejemplar de OK-PC y te está gustando. Estamos seguros de ello, porque la hacemos para ti. El mes que viene es probable que vuelvas al quiosco y la pidas. ¡Pero ya sabes cómo son estas cosas! Se ha podido agotar y te resultará difícil encontrarla. Tal vez debas pensar en la posibilidad de suscribirte. Te la mandamos a casa cada mes y la puedes pagar casi como quieras: Con tarjeta, a plazos, al contado... pero lo mejor de todo es que te regalamos estos auriculares inalámbricos, para que te olvides de arrastrar cables. Los puedes conectar practicamente a cualquier fuente de sonido y su calidad es la misma que la de unos buenos auriculares HI-FI.

OK PC

Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ 1er. APELLIDO ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ NUMERO ______ PISO ______

C. POSTAL ______ CIUDAD ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ CIF o NIF ______ TELEFONO ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

POR UN AÑO. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío.

☐ AL CONTADO. 10.000 Pta.

☐ APLAZADO. 2 pagos de 5.250 Pta. (10.500 Pta.)

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA-REEMBOLSO

☐ CHEQUE a nombre de MULTIPRESS, S.A. adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ______ 199______
MES Y AÑO

FIRMA *
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: 457 53 02 Fax: 457 93 12



CONTENIDO DEL CD-ROM

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

■ Ejecuta Windows.

■ Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.

■ Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM.. El nuevo icono se situará en la ventana activa del Administrador de Programas.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

■ Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.

■ En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.

■ No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.

■ Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.

■ La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 7 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.

Para que no tengas problemas, hemos incluído en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios a realizar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

Si copias un programa al disco duro, se te creará un directorio llamado OKPCCDxx, donde "xx" es el número de CD-ROM publicado junto con la revista. De ese subdirectorio saldrá a su vez otro subdirectorio por cada juego que hayas copiado al disco duro.

MANEJO DEL PROGRAMA WINDOWS

Una vez instalado el programa de menú del CD-ROM se te ofrecerán las siguientes opciones:

■ **EJECUTAR:** ejecuta un programa del CD-ROM bajo Windows.

■ **INSTALAR:** ejecuta un programa de instalación especial para un juego en particular. Para jugar con el programa será necesario seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.

■ **COPIAR:** crea un duplicado del juego en el disco duro seleccionado, para que después pueda ser ejecutado sin necesidad de tener el CD-ROM en la unidad lectora.

Hemos incorporado un gran número de mejoras en el programa de Windows que gestiona los archivos del CD-ROM, incluyendo la tecnología multimedia para todos aquellos que dispongáis de una tarjeta de sonido. Para simplificar la utilización por parte del lector de los vídeos incluídos en el CD-ROM, ahora al pulsar el botón Ejecutar saldrá directamente el vídeo, si ya se ha instalado anteriormente Video for Windows.

ERRORES BAJO WINDOWS

Hemos detectado que algunos usuarios han tenido dificultades para hacer funcionar el CD-ROM del mes pasado, utilizando el programa menú, que incluímos todos los meses. Este problema ha quedado resuelto en este número. Para que podáis utililizar correctamente el menú del CD-ROM del anterior número debéis seguir los siguientes pasos:

■ Introducir el disquete de este mes (DDM RALLY) en la unidad de disquetes que corresponda (A: o B:).

■ Copiar el archivo MCI.VBX al directorio de Windows y al del sistema con:

COPY A:\MCI.VBX C:\WINDOWS
COPY A:\MCI.VBX C:\WINDOWS\SYSTEM

También puedes copiar este archivo del directorio D:\OKPC incluido en el propio CD-ROM.

VIDEO FOR WINDOWS

386
Tarjeta de sonido
Windows 3.1






El programa Video for Windows es un reproductor de películas de video en formato AVI. Es necesario tenerlo instalado si quieres poder disfrutar de estos ficheros. Una vez instalado es recomendable salir de Windows, resetear el PC, y entrar de nuevo en Windows.

HERETIC

386DX/33 o superior
4 Mb de RAM
Ratón, teclado, joystick
Tarjeta de sonido

De los creadores del mítico *Doom*, uno de los juegos de mayor aceptación en los últimos años, nos llega *Heretic*, en el que nos sumergiremos en un mundo infernal lleno de demonios y monstruos sacados de las más terribles pesadillas. En el menú principal del juego pulsa sobre la opción Info y luego pulsa <Intro> sucesivamente para ver todas las teclas del programa.









SLIP STREAM 5000

486DX/33
8 Mb
VGA
Teclado, joystick
Tarjeta de sonido



En un siglo lejano se han diseñado unos estupendos prototipos de carreras. Con *Slipstream 5000* tú podrás pilotar los mejores vólidos del futuro y dar rienda suelta a toda tu picardia en las carreras espaciales. En esta carrera vale todo y tus enemigos no cederán ni un centímetro ante tu nave. Te recomedamos que utilices un joystick. Para alcanzar las máximas velocidades tendrás que evitar chocarte con los riscos laterales y tener mucho cuidado con las entradas a los túneles. Examina el mapa para coger el mejor camino, pero recuerda que en el camino más largo están los boxes.

BALDIES

386DX/33
4 Mb de RAM





Esta demo te mostrará de una forma automática una secuencia de lo que será este magnífico producto que mucho nos recuerda a aquel mítico Pópulous que salió hace muchos años al mercado del videojuego, aunque por supuesto, como podréis apreciar *Bladies* tiene mucha mejor pinta.

AEGIS

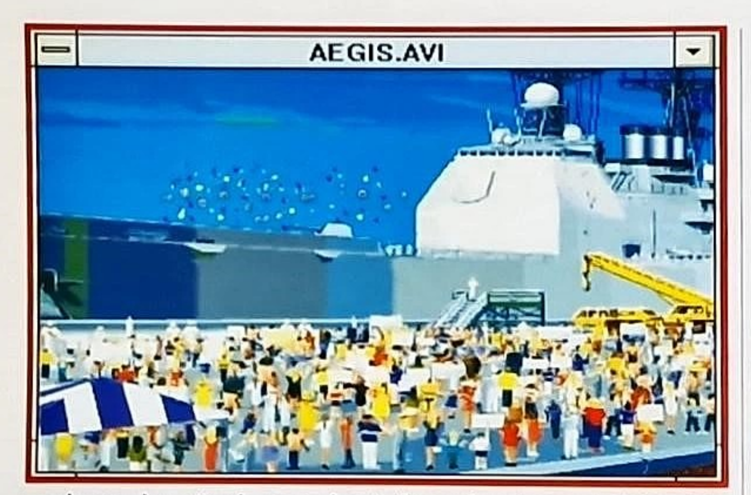
Video for Windows
Tarjeta de sonido







Película que nos ofrece las mejores secuencias de este simulador naval en el que tomas el mando de un superbuque de guerra del futuro, ar-



mado con la más alta tecnología del momento. La música del juego es uno de los aspectos más cuidados del programa, así como sus excelentes gráficos como podréis apreciar en esta película.

RALLY CHAMPIONSHIPS

386DX/33
Tajeta de sonido







Demostración no jugable del juego *Rally Championships* con el que podrás pilotar los últimos modelos de coches y derrapar en los circuitos más duros de esta competición. Nada más empezar la demo, pulsa la <Barra espaciadora> para salir de la gasolinera y empezar esta autodemo.

WHIZZ

386DX
4 Mb de RAM
VGA







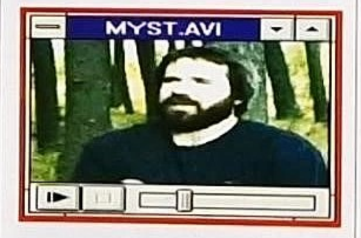
Un divertido conejito de la suerte se ha adentrado en el País de las Maravillas debido a un accidente aéreo. Tu misión es encontrar el globo con el cual podrás escapar de esta divertida pesadilla. Esta demo no es jugable pero te servirá para ver la rapidez y variedad de este juego que nada desmerece a los juegos de las consolas.

MYST#

Video for Windows
Tarjeta de sonido







Película que nos muestra cómo se ha producido este magnífico juego que ha batido records de ventas en el mundo. Esta aventura para el entorno Windows será próximamente traducida al castellano en nuestro país. La película dura aproximadamente 15 minutos.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

486SX/25 o superior
4 Mb de RAM configuradas como XMS
VGA
30 Mb de disco duro
Tarjeta de sonido
CD-ROM de doble velocidad.



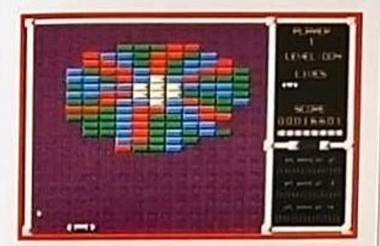


El último y más fascinante combate entre los dioses de la lucha está a punto de comenzar. Con esta demo jugable de esta novedosa versión de *Super Street Fighter II Turbo* podrás reencarnar al famoso Rhyo y lanzar sus mortíferas bolas de fuego. Todo un juego de lucha que hará las delicias de los más exigentes. Las teclas de esta demo son: Alt-Q para salir; para mover a tu luchadores utiliza A, D, W y S. Para realizar los diferentes golpes utiliza T, Y, U y G, H, J. Recuerda que determinadas combinaciones te ofrecerán los golpes secretos de los luchadores.



JUEGOS PARA MS-DOS

Aquaman



Juego donde has de conseguir unir mediante tuberías dos conductos.

Happy BirthDay to You

Si quieres celebrar tu fiesta de cumpleaños, has de hacerte tu propio pastel.



Bolo Adventures

Tienes que conseguir llegar al Sr. Bolo y por delante tienes más de 40 pantallas que resolver.

Bolo Adventures II

Segunda parte de este excitante juego de estrategia.



Jigsaw

Un juego de puzzle idéntico y clavado a los de sobremesa. Deshazlo en piececitas y luego recompónlo con tu habilidad de hacer puzzles.

Ladder Man

Ve recogiendo todos los ladrillitos que vayas encontrando.

Mastermind



Juego en el que has de hallar la combinación correcta de colores.

Mindcube

Recoge todo el dinero que puedas pero ten cuidado con las cámaras, no te vayan a ver.

Mosaix



Excelente juego de puzzle con varias imágenes y niveles de dificultad. Permite cargar imágenes PCX para poder hacer puzzles con ellas.

Master Code



Otro juego del tipo *Mastermind*, de adivinar colores.

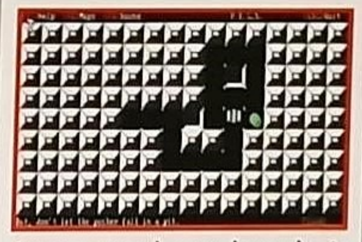
Master Mind

Otro *Mastermind*, pero éste con frutitas.

PC Jigsaw

Tercera versión con pantallas diferentes del juego de puzzle jig.

P.E.G.S.



Juego en el que has de ir uniendo figuras que tengan la misma forma.

Picture Puzzle

Otro excelente juego de puzzles.

Plix

Juego en el que has de unir las piezas.

Puzzle

Excelente puzzle, muy bien hecho, con gráficos impresionantes.

Scramble

Juego de hacer puzzles.

Seeker



Juego en el que has de ir haciendo conexiones entre fichas.

Sokoball of Osaka



Has de eliminar de la pantalla las cajas que hay apartándolas y llevándolas a un lugar en concreto.

VGA Jigsaw

Otro magnífico juego de puzzle que soporta resoluciones de 800 x 600.

3 Ball Jugler

Juego donde has de hacer malavarismos con pelotas.

Action



Programa con el que puedes hacer tus propios dibujos y animarlos.

Animal quest

Juego de supervivencia animal.

Brain Deal 2

Juego de retención mental donde has de encontrar una pareja de números detrás de otra.

Joke Talk

Programa que habla por los codos.

Crazy Shuffle

Juego donde has de encontrar las parejas picando solamente dos por vez.

Line Wars



Típico simulador espacial con gráficos VGA.

ABC Paints

Programa para poder colorear dibujitos que lleva el propio programa.

Coloring Book



Programa para hacer dibujos al estilo del *Paint Brush*.

Circus

Programa para que los niños aprendan a dibujar.

Dr. Motes

Otro fascinante y apasionante programa para colorear dibujos.

Crayon Box

Excelente juego con varias posibilidades, ya que aparte de dibujar y pintar lleva varios juegos.

Uncle Ken's

Popular juego de unir puntos para ver el dibujo pasado al ordenador. Luego permite colorear.

Instant recall

El conocido juego del *Simon* pasado por el ordenador.

Magic Crayon

Otro explendido programa de dibujo para niños.



JUEGOS PARA WINDOWS

Battles in a Distant Desert 1.5

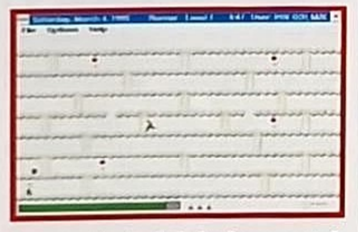
Juego de estrategia para Windows. Es una recopilación de batallas que han sido sacadas de la Operación Tormenta del Desierto, de la Guerrra del Golfo contra las tropas iraquíes. Puede soportar una tarjeta de sonido o el PC speaker.

Medieval War 1.1



Juego de estrategia bélica. *Medwar* es un juego para Windows basado en los tiempos de la Edad Media. Permite la participación de hasta seis jugadores que pueden ser personas o se puede asumir sus puestos el PC, tiene 24 niveles de dificultad y 14 tipos diferentes de piezas. Completo juego con gran cantidad de opciones.

Space Exploration Mission Alpha



Juego de habilidad espacial. Nueva versión. Excelente adaptación de los juegos de aterrizaje espacial. Has de controlar una nave cuando desciende desde la nave nodriza hasta que pueda aterrizar en una plataforma de cualquiera de los planetas del sistema solar. Una vez has aterrizado bien, tienes que despegar y volver a ensamblar con la nave nodriza, que es lo más difícil, un acoplamiento y en movimiento.

Space Traveler

Juego espacial de habilidad. En este apasionante juego, pilotas una nave espacial que ha de capturar estrellas para poder tener combustible. Las estrellas sólo se pueden capturar por un pequeño tubo que hay en el frente de la nave; si las estrellas tocan la nave por cualquier otro sitio, ésta será destruida y, para dar más dificultad, también has de esquivar las otras naves que se te cruzarán por el camino.

Wumpus for windows!

Juego de lógica y suerte. En este juego tendrás que elegir qué camino seguir de los tres que se esconden detrás de las tres puertas. Así sucesivamente para ir consiguiendo puntos y poder seguir adelante.

Win Aliens 1.02



Juego de naves espaciales tipo invasores. Muy buen juego de naves para Windows 3.1 con buenas animaciones. Imprescindible para los amantes de los juegos arcade. Un buen trabajo de programación que incluye más de 100 niveles y sonidos digitalizados.

Block Breaker 4.0

Block Breaker es una interesante adaptación para Windows 3.1 del clásico juego arcade del *Rompemuros*, en el que has de romper los ladrillos que forman un muro mediante una pelotita que se controla por medio de una plataforma deslizante. Este juego viene con diferentes niveles, diversas opciones de configuración, sonidos digitalizados y canciones MIDI.

Brats v 2.0 Feed Crying Babies

Juego de habilidad y puntería. Estás en una sala de una guardería donde un montón de bebés hambrientos están llorando porque ha llegado la hora de alimentarlos con un biberón de una leche especial que los hará callar para que estén más monos y quietecitos. Tienes un tiempo y has de tratar de hacer callar al máximo número de bebés posibles.

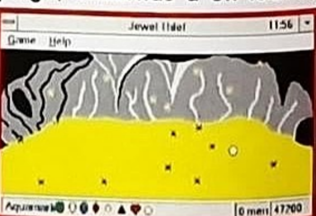


Chomp 1.2

PacMan para Windows. Fantástica pequeña adaptación del arqueológico juego de las recreativas. Tiene jugabilidad al cien por cien. Esta nueva versión permite empezar la partida a partir del último nivel donde te hayas quedado pero... cuidado: al salir del juego, esta información se perderá.

Jewel Thief

Juego de habilidad. En este juego, encarnas a un ladrón que roba a otros ladrones para poder recuperar las joyas robadas (vaya lío). Has de ir a



diferentes lugares del mundo y enfrentarte a no ser descubierto, mientras llevas a cabo tus operaciones de robo. Hay la opción de configurar la velocidad del juego y de poder salir del área de juego sin que te resten una vida.

Lunar BBall

Juego de basketball para Windows. En este juego jugarás al baloncesto en cuatro planetas diferentes y con su gravedad correspondiente. Se puede personalizar la dificultad. Buenas gráficas digitalizadas a 256 colores y sonidos WAV hacen el juego más ameno.

Ufo

Difícil juego de puntería para Windows. Estás pilotando una



nave que va hacia la Tierra y has de destruir todo lo que se te aparezca por delante para poder llegar. El juego es bastante chungo ya que has de acertar en el punto medio de las dianas que van apareciendo. Los gráficos son buenos y los sonidos digitalizados, también.

WinFight!

Original juego de puntería. En este juego te enfrentarás a un duelo a muerte contra un pis-



tolero de lejano oeste por toda la pantalla. Tiene cosas muy buenas, como el temporizador. También te permite afrontar duelos cuando el programa lo quiera y no importa en qué parte estés.

Winroids v 1.0

Adaptación con unas gráficas muy, muy buenas y en 3 dimensiones del clásico juego de los asteroides. Lleva dos canciones MIDI con mucho ritmo y muy trabajadas también.

Black Box v 2.0

Juego de lógica. Juego de tablero consistente en situar tus fichas en los diferentes agujeros.

Boxem v 1.0



Juego de mesa de estrategia. Divertido juego de mesa con imágenes en 256 colores y sonido a 22.000 Hz que consiste en crear más cajas que tu contrincante.

K-Chess for Windows 1.5

Buen simulador de ajedrez para Windows, con opciones de guardar partida, juego automático, pistas, uno o dos jugadores, etc.

M-Tracker v 1.0

Adaptación para Windows y dos jugadores del apasionante juego del parchís. Juega contra tu PC o contra un amigo tirando tus dos dados y intentando po-



der hacer la vuelta a tus fichas sin que tu contrincante te las envíe otra vez para casa. Se sale con un 6.

Shih Dao v 3.0a

Juego de estrategia. Nueva versión de un antiguo juego original de la China. Fantásticos gráficos con 256 colores, tanto del tablero como de las fichas.

Cribbage for Windows v 3.02C

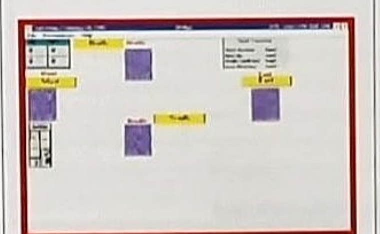
Juego de cartas. El objetivo del juego es el de completar dos circuitos del marcador antes de que lo haga tu oponente.

Ada Toweres

Juego de cartas tipo solitario. *Ada Toweres* es un juego para Windows Freeware con algunas características de juego interesantes.

Bridge for Windows

Versión para Windows del clásico juego de cartas que ha fascinado a tantos millones y millones de personas en todo el mundo durante generaciones.



Carlton for Windows

Versión shareware para Windows del juego del Carlton, mundialmente conocido en los circulos de juego de cartas.

Concentration Solitaire v 2.1

Juego de concentración y memoria. Versión del clásico juego de recordar parejas idénticas. Tiene diversas opciones de configuración que, por ejemplo, te permite seleccionar si las parejas han de ser totalmente iguales de color, palo y número o si



sólo lo han de ser en número. También tiene opción de sonido con lo que el juego pasa a tener otra dimensión lúdica.

Craps! v 1.02

Juego de azar con dados. Lanza tus dados en el tablero y mueve tu pieza y gana.

Four Seasons 1.03

Juego de cartas tipo solitario, ahora con sonido multimedia! Del mismo autor del *Solitaire Suti*, ahora mucho más entretenido y apasionante.

Jackpot

Simulador de las máquinas tragaperras que pueblan todos los bares y restaurantes de todo el país, a diferencia de que esta es gratuita. Ahora bien, tampoco te da pasta si te toca un premio gordo.

Poly Dice v 1.1

Fácil juego de dados para Windows con opciones de configuración que te permite jugar hasta 1.000 veces.

Rangoon v 1.11

Juego de solitario con 52 cartas puestas boca-abajo.



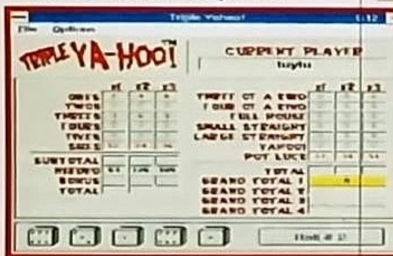


Spin 'n' Win 1.0 a

Juego del ahorcado. Versión al estilo de Las Vegas del juego del ahorcado con múltiples opciones de configuración. Pueden jugar de 1 a 3 personas, tiene sonidos y muchas sorprendentes opciones más que te harán gozar como nunca antes lo habías hecho.

Triple Yahoo! 2.0f

Juego de dados. Completo juego en el que pueden participar de 1 a 4 jugadores, sonidos WAV, marcador de los 10 mejores, animaciones bonitas y más.



Video Draw poker

Otra versión de vídeo-póquer con fotografías digitalizadas.

Video Draw Poker

Versión muy sencilla, pero muy buena con su gran jugabilidad del vídeo-póquer.

WinPoker v 3.0

Muy buena adaptación para Windows de vídeo-póquer muy parecida a una máquina real de casino. Recomendada.

Color Codes

Juego de lógica. Tienes que adivinar un código de colores que puede contener de 4 a 10 colores. Juego al más puro estilo de *Mister Mind.*

Kalah

Juego de estrategia. Este es un antiguo juego, según dicen los historiadores especializados, en el que recientemente se puede jugar contra tu querida máquina PC.

Mancala

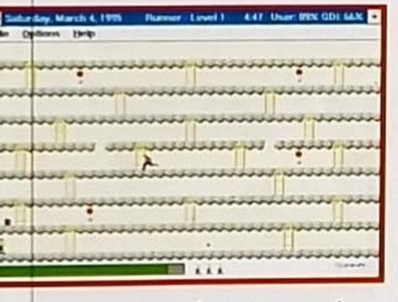
Juego de estrategia. Versión de un juego que tiene sus orígenes en Africa. El juego consiste en una competición consistente en acumular el máximo de piedras sin que tu adversario te supere.

Siege! for Windows 1.1

Juego bélico de estrategia. Juega contra tu PC o con algún amigo (si tienes) vía módem o por red.

Runner

Juego de plataformas. Interesante juego en el que vas corriendo por diversos niveles, abriendo luces de camino hacia una puerta tele-transportadora. Cuidado con los enemigos que van a por ti.



JJR Pinochle

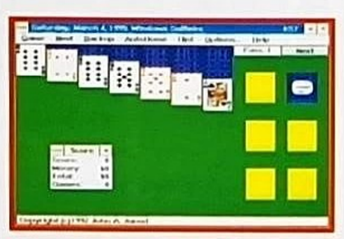
Juego de cartas. Versión para Windows del juego del Pinochle.

Euchre

Este juego de cartas se desarrolla con dos equipos formados por dos personas. Los ganadores son aquellos que consigan reunir más de diez puntos con las diferentes manos de cartas.

Klondike Solitaire 93.06.20

Juego de cartas tipo solitario.



Concentration Challenge 1.0

Juego de memoria. Versión con colores del juego de recordar parejas idénticas.

Hangwin v 1.70

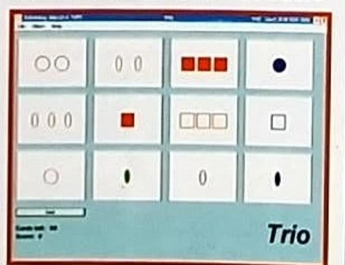
Juego del ahorcado. Esta versión tiene la opción de ponerle una cara animada al prisionero y además tiene sonido. Inocente juego que esconde una gran crueldad, ya que puedes ver cómo una persona humana va perdiendo su vida poco a poco.

Matchem

Juego de memoria. Este genial juego consiste en que los niños relacionen un sonido con un animal. Los sonidos son WAV digitalizados y los gráficos están a 256 colores.

Trio 1.0

El juego consiste en 81 cartas con diferentes ilustraciones. Has de formar tríos para sacar esas cartas de la partida.



Sevvven

Juego de palabras. El juego consiste en construir el máximo número de palabras de siete letras que puedas en diez minutos.

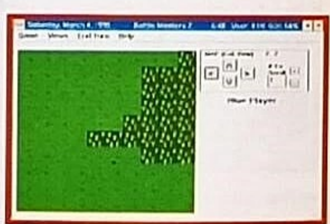
Battles on distant planets v1.5

Juego de estrategia. El desarrollo del juego ocurre en el espacio, como en la *Guerra de las Galaxias* pero en Windows y sin tanta acción.

4 Play v1.2

Versión pra Windows del famoso 4 en raya conocido por juegos como *Conecta 4* de MB.

Battles Master v2.01



Juego de estrategia. Tienes que desarrollar una batalla contra tu PC, tu enemigo temporal, pero no es muy difícil de jugar.

3 Shuffels & a Draw 1.0



Juego de cartas parecido al solitario.

Atlantic City BlackJack v1.2

Excelente adaptación del juego de casino del BlackJack que se desarrolla en una fiel versión de una mesa de casino.

Grand Price

Winner v1.1

Generador aleatorio de núme-

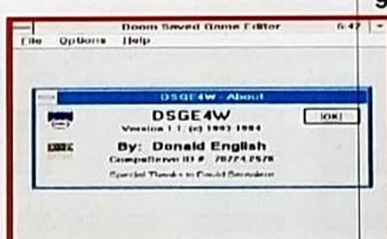


ros de loto. Está especialmente programado para dar números de las loterías americanas, pero si son combinaciones de seis números, también se pueden utilizar aquí y ganar miles y miles de millones con los que podrás comprarte, incluso, un ordenador nuevo.

Wintelligence v 1.5

Test de inteligencia por medio de 87 preguntas. Como está en inglés, puedes no ser inteligente pero saber traducirlo, y si eres inteligente y encima sabes traducirlo, entonces es que eres un superdotado.

DOOM saved game editor v 1.1/Win



Editor de archivos DSG (los de guardar partida) para el juego del *Doom*. Sinceramente, la grácia del juego del *Doom* reside en acabártelo sin ningún truco extra (cómo he hecho yo más de cuatro veces con el *Doom* y otras dos con el *DoomII*).

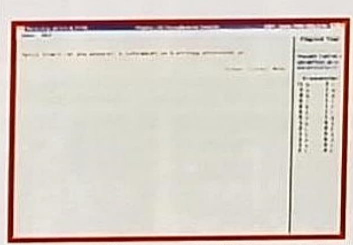
Galaxy

Fantástico simulador del movimiento de las estrellas atraidas por la gravedad. Está muy bien y te puedes pasar horas "pillado" delante del monitor viendo cómo se mueven. Está muy bien el EXPLODE.INI.

Jeu d'Henry v 1.0

Juego de lógica. El que saca el último objeto es el que pierde.

Crypto v 1.2



Rompecabezas de letras. Tienes que descubrir la frase que se encuentra codificada.

Quatra Command v2.5

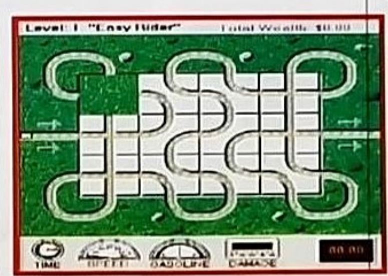


Excelente y brillante por sus gráficos juego de hablidad consistente en una batalla espacial. Tiene soporte para música MIDI. Lo mejor del juego es que tiene de fondo musical un sampleo del *Left to my own devices* de los Pet Shop Boys.

Squirmer v1.0

Juego arcade de habilidad en el que has de detener a una serpiente.

Street Shuffle v1.0



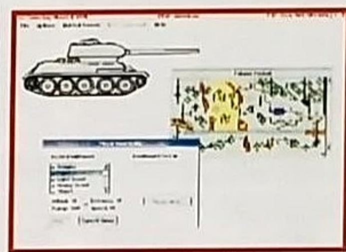
Juego de habilidad.

Mother of all Battles v1.1b



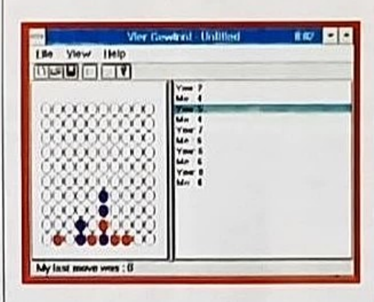
Juego de táctica y estrategia con excelentes gráficos.

Tank Battle for Windows v4.0



Guerra estratégica de tanques.

Connect Four v 1.0



Juego de estrategia y de lógica. Es una versión del clásico *Conecta 4* o el 4 en raya.

Lotto Simulator v 1.1

Generador de números de lotería y estadísticas.

CyberTarot v 1.1a

Juego del tarot con su correspondiente análisis de las cartas. El futuro ha dejado de ser un enigma con este juego.

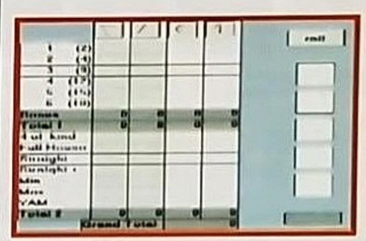
Touzai Mahjong v 1.01

Juego del viejo *Mahjong* para 4 jugadores.

WinMatch v 4.0

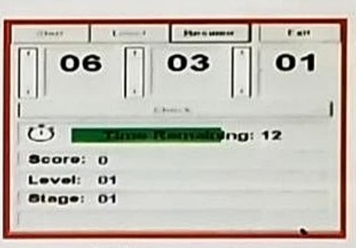
Juego de cartas con el que has de realizàr combinaciones específicas para poder ganar y así fardar a saco con tus amistades y ser envidiado el resto de tu vida.

Yam v 1.0



Simplemente es un juego de dados sin más.

Safe Buster v 1.0



Juego de lógica. Tienes que encontrar la combinación numérica de una caja fuerte en pocos segundos. Si puedes aplicar este juego a la realidad te puedes hacer muy rico.

Winpat

Gran colección de pequeños



juegos "Patiences" para Windows.



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

¡Haz tu pedido por teléfono! o utiliza el cupón de pedido

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h



FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92



ACCESO POR IBERTEX
MARCA 032
CLAVE *HOBBYTEX#

Si no tienes el sistema operativo HOBBYLINK para conectarte a HOBBYTEX, solicítanoslo y lo recibirás completamente gratis.

CON ESTA APLICACION DESEAMOS OFRECER A LOS USUARIOS DE NUESTRO CENTRO SERVIDOR UN SISTEMA RAPIDO Y EFICAZ DE VENTA DIRECTA VIA MODEM, EN EL QUE PODREIS CONSULTAR Y ADQUIRIR NUESTROS PRODUCTOS.

PC COMPONENTES PC

DISCOS DUROS

- DISCO DURO 420 Mb 25.990
- DISCO DURO 540 Mb 27.990
- DISCO DURO 730 Mb 34.990
- DISCO DURO 850 Mb 39.990

MEMORIA

- SIMM 1Mb 30 CONTACTOS 5.990
- SIMM 4Mb 72 CONTACTOS 22.990
- SIMM 8Mb 72 CONTACTOS 45.990
- SIMM 16Mb 72 CONTACTOS 72.990

TARJETAS DE VIDEO

- VGA VLB S-3 1 Mb ampliable 2 Mb 12.990
- VGA PCI 1 Mb ampliable 2 Mb 14.990
- VGA VLB CIRRUS LOGIC 1 Mb ampliable 2 Mb 12.990

DISQUETERA

- FDD 3,5 1,44 Mb 4.990

TECLADO

- TECLADO 102 TECLAS 2.990

MONITORES

- PROVIEW 14" Color 28 D.P NO ENTRELAZADO, FULL SCREEN, ENERGY SYSTEM, BAJA RADIACION 34.990
- PROVIEW 15" Color 28 D.P NO ENTRELAZADO, FULL SCREEN PANTALLA PLANA, ENERGY SYSTEM, BAJA RADIACION 54.990

MICROS

- MICRO INTEL DX2-66 .... 19.990
- MICRO INTEL DX4-100 .... 39.990
- MICRO INTEL PENTIUM P90 .... 84.990

Friendware



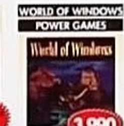



BLAKE STONE	SHAREWARE - 750	REGISTRADA - 4500
DOOM	SHAREWARE - 750	
DUKE NUKEN II	SHAREWARE - 750	
EPIC PINBALL	SHAREWARE - 750	REGISTRADA - 9600
HALLOWEEN HARRY	SHAREWARE - 750	
HOCUS POCUS	SHAREWARE - 750	REGISTRADA - 4500
JAZZ JACKABBIT	SHAREWARE - 750	REGISTRADA - 6500
MYSTIC TOWERS	SHAREWARE - 750	REGISTRADA - 4500
NEO BOOK	SHAREWARE - 750	REGISTRADA - 8600
ONE MUST FALL	SHAREWARE - 750	REGISTRADA - 5990
RAPTOR	SHAREWARE - 750	REGISTRADA - 4990
RISE OF THE TRIAD	SHAREWARE - 750	REGISTRADA - 7450
SPEAR OF DESTINY	SHAREWARE - 750	REGISTRADA - 6990
WACKY WHEELS	SHAREWARE - 750	REGISTRADA - 4990
WOLFENSTEIN 3D	SHAREWARE - 750	REGISTRADA - 6500
Z80 EMULATOR	SHAREWARE - 750	

PACKS DE SHAREWARE










- DR. SHAREWARE II — 3.990
- PEGASUS 5.0 — 4.990
- TOO MUCH SHAREWARE — 3.990
- NIGHT OWL — 3.990
- SHAREWARE OVERLOAD TRIO (SUPER PACK Contiene 3 CD) — 3.990
- CICA WINDOWS (SUPER PACK Contiene 3 CD) — 3.990
- WORLD OF SHAREWARE (SUPER PACK Contiene 3 CD) — 4.990
- EXPLOSSION 3 — 4.900
- WINDOWS POWER GAMES — 3.990
- WORLD OF WINDOWS POWER GAMES — 3.990
- ARCADE COMPANION — 1.990
- ARCADE COMPANION Vol 2 — 1.990
- SHARESPAÑOL — 3.990

¡OFERTA INCREIBLE! LOS 6 POR 4.990 — 6 PACKS DE SHAREWARE POR 4.990 ¡OFERTA INCREIBLE!








- BEST OF SHAREWARE 13
- SHAREWARE 4
- THE BEST OF GAMES 2
- WINDOWS & OS/DOS
- THE BEST OF BBS
- MODEM MADNESS










- 101 ONLY THE BEST GAMES — 2.990
- 101 ONLY THE BEST GAMES #2 — 2.990
- TOP 50 GAMES FOR MS-DOS — 3.990
- TOP 50 GAMES FOR WINDOWS — 3.990
- TOP 200 DOS Vol 3 — 2.990
- TOP 100 WINDOWS Vol 3 — 2.990
- 200 WINDOWS GAMES — 2.990

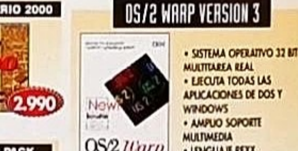
UTILIDADES — APLICACIONES











- 500 FONTS — 2.990
- CLIP ARTS&FONTS — 2.990
- 4000 ICONS — 2.990
- How to Create MULTIMEDIA — 3.990
- ANIMATION How to CD — 3.990
- POWER UTILITIES — 2.490
- UTILITIES PLATINUM — 1.990
- DICTIONARIES & LANGUAJE (12 IDIOMAS) — 3.990
- DICCIONARIO 2000 — 2.990

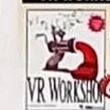
OS/2 WARP VERSION 3 — 9.400

- SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL
- EJECUTA TODAS LAS APLICACIONES DE DOS Y WINDOWS
- AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA
- LENGUAJE REXX
- INCLUYE PROGRAMAS DE GESTION PROFESIONAL:

PROCESADOR DE TEXTOS, HOJA DE CALCULO, BASE DE DATOS, INFORMES, AGENDA, COMUNICACIONES, ENVIO / RECEPCION DE FAX, CONEXION COMPUSERVE, CONEXION INTERNET









- LINUX DEVELOPER KIT — 4.990
- METAMORF 3 — CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA — 4.750
- MORPHOLOGY 101 — PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS INCLUYE TUTURIAL ANIMACIONES Y EJEMPLOS — 6.990
- VISTA PRO — GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D — 13.990
- VR WORKSHOP — DISEÑO DE OBJETOS EN 3D — 6.990
- CD BLASTER — 3.990
- MULTIMEDIA 3 PACK — MEDIA MAESTRO • PERSONAL PHOTO CD • 110 GREAT TITLES MULTIMEDIA — 3.990

OBRAS DE CONSULTA CD












DIDACTA — DICCIONARIO ENCICLOPEDICO
- 125.000 ENTRADAS
- PERSONAJES ILUSTRES, ACONTECIMIENTOS HISTORICOS, PAISES, ETC.
- SISTEMA DE BUSQUEDA INSTANTANEA

15195

LA MAQUINA DEL TIEMPO — IMPRESIONANTE ENCICLOPEDIA AUDIOVISUAL DE LA HISTORIA DE ESPAÑA — 8.500

AMAZONIA — UN RECORRIDO AUDIOVISUAL A TRAVES DE LA MAYOR SELVA TROPICAL DEL PLANETA — 7.990

LA EDAD DEL ORO del Pop español — 11 AÑOS DE MUSICA POP ¡UN CD-ROM IMPRESCINDIBLE! — 4.445

MUSEO DEL PRADO — VISITA EN REALIDAD VIRTUAL POR LAS SALAS DE VELAZQUEZ — 4.950

CON LA CALIDAD DINAMIC MULTIMEDIA






ANAYA INTERACTIVA

- AV. CUERPO HUMANO — 10795
- AV. ESPACIO — 8995
- AV. INSECTOS — 6995
- AV. MUNDO SUBMARINO — 8995
- TEATRO MAGICO — 7195

ZETA MULTIMEDIA

- COMO FUNCIONAN LAS COSAS (INGLES Y CASTELLANO) — 14900 — MAS DE 200 INVENTOS, DESDE EL TELEFONO AL TELESCOPIO, PASANDO POR LA BOMBILLA O EL LASER
- POLIZON (INGLES Y CASTELLANO) — 14900 — UNA FORMA DIVERTIDA DE REVIVIR BATALLAS Y AVENTURAS NAVEGANDO A BORDO DE UN NAVIO DE GUERRA DEL SIGLO XVIII
- EL CUERPO HUMANO (INGLES Y CASTELLANO) — 14900 — UN VIAJE APASIONANTE PARA DESCUBRIR DONDE SE ENCUENTRA CADA UNA DE SUS PARTES, COMO SON Y PARA QUE SIRVEN








- EL SISTEMA SOLAR — CD ROM - 7990
- CUERPO HUMANO (INNOVA) — CD ROM - 9990
- GEOGRAFIA FISICA ESP. — CD ROM - 5990
- EL MUNDO DE LOS MINERALES — CD ROM - 9990
- GEOLOGIA — CD ROM - 5990

BIBLIOTECA HISPANO AMERICANA — 4.990 — INCLUYE 50 GRANDES OBRAS DE LAS LETRAS HISPANO AMERICANAS

PINACOTECA PC — 1.990
- 800 PINTORES
- BIOGRAFIA Y OBRA
- CIENTOS DE IMAGENES
- CURSO DE HISTORIA DE LA PINTURA

DISCOVERY — ENCICLOPEDIA MULTIMEDIA INTERACTIVA — 11.990

ENCICLOPEDIA TEMATICA — ARGOS VERGARA ZOOLOGIA — 9.990

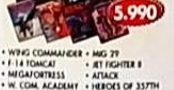
ESCAPA CON VIDA — 7.995

PACK DE JUEGOS CD

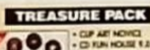
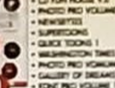









- **MEGAPACK 11** — 6.990 — LINKS • AUDOBON'S BIRDS • AUDOBON'S MAMMALS • DINOSAUR SAFARI • ULTIMA: THE SAVAGE EMP. • FUNKY FUZZBALLS • IMAGINATION • MIKE DITKA FOOTBALL • TEST DRIVE III • F-14 TOMCAT • VIRTUAL MURDER 2
- **MEGAPACK 11 vol 2** — 6.990 — JURASSIC PARK • COMPUSERVE STARTER CD • BODYWORKS VOYAGER • SLEEPWALKER • RETURN TO RINGWORLD • SHADOWLANDS • SPECTRE VR • THE PSYCHOTRON • JUTLAND • CYBERPLASM • MICROCOSM
- **TOP TEN PACK** — 5.990 — CHUCK YEAGER'S • PGA TOUR GOLF • WING COM. II • ULTRABOTS • KASPAROV • ULTIMA VII • SEAL TEAM • INDIANAPOLIS 500 • GRAND SLAM • BRIDGE II
- **EXPLORER PACK** — 6.990 — LOON MAGIC • SUPER TOONS 2 • VIRTUAL GALAXY • WORLD OF MOTION • FONT PRO 3 • BEYOND THE WALL OF STARS • COOL SCREEN BACKGROUNDS • FINEST COMEDY CLASSICS • SOUND LIBRARY PRO • THE BEST OF PHOTO PRO
- **ANNIVERSARY 10TH Year Antology** — 8.095 — WASTELAND • CASTLE • TASS TIMES • MINDSHAW • DRAGON WARS • BARD'S TALE • STARTREK 25 AN. • LORD OF THE RING • ANOTHER WORLD • BATTLE CHESS
- **16 TITLES Vol 1** — 9.990 — THE ANIMALS • WORLD ATLAS • SPACE ENCYCLOP. • WORLD CUP USA 94 • WINTER OLYMPICS • LINKS • THUNDERHAWK • CURSE OF ENCHANTIA • JAMES POND 2 • OUT RUN • PRINT & PAINT POWER • IT'S ALL RELATIVE • MICHAEL JACKSON • PHIL COLLINS • MADONNA • JHONNY CASTAWAY
- **MILE HIGH CLUB 8 CD** — 5.990 — WING COMMANDER • F-14 TOMCAT • MEGAFORTRESS • W. COM. ACADEMY • MIG 29 • JET FIGHTER II • ATTACK • HEROES OF 357TH
- **PACK GOLDEN 10 COMPILATION** — 4.990 — RAIL ROAD TYCOON • THE PERFECT GENERAL • CHESS PLAYER 2150 • SILENT SERVICE 2 • RED STORM • GUNSHIP • MIG 29 • KICK OFF 2 • FIRST SAMURAI • MEGALOMANIA










- **TREASURE PACK** — 6.990 — CLIP ART NOVICE • CD FUN HOUSE 9.2 • PHOTO PRO VOLUME 3 • NEWSBYTES • SUPERTOONS • QUICK TOONS 1 • WASHINGTON TIMES • PHOTO PRO VOLUME 2 • GALLERY OF DREAMS • FONT PRO VOLUME 1
- **Street Fighter Series** — 4.990 — Incluye: STREET FIGHTER • STREET FIGHTER II • MEGAMAN • MEGAMAN 2
- **WORLD OF FLIGHT SIM** — 4.990 — 3 CD ROM CON 10 SIMULADORES DE VUELO, DEMOS, ESCENARIOS, MISIONES, TRUCOS.
- **ULTIMATE GAMES COLLECTION** — 5.990 — JET FIGHTER II • QUANTUNGATE • SPEAR OF DESTINY • SPECTRE VR • WARLOCK • ULTIMA I
- **OPERA 25** — 2.695 — LA ABADIA DEL CRIMEN • BASKET • FUTBOL • GOODY • LA COLMENA • LIVINGSTONE SUPONGO • MOT
- **5FT PACK 10 CD-ROM Vol 1** — ¡SUPER PRECIO! — 4.990 — DOOM • KING QUEST V • STELLAR 7 • WORLD ATLAS • BEST OF MEDIA CLIP • WORLD FACT BOOK • CD-ROM OF CD-ROMS • TIME MAN OF THE YEAR • PLAYMATION FESTIVAL • SING ALONG CLASSIC
- **5FT PACK 10 CD-ROM Vol 2** — 5.990 — PC KARAOKE • SPACE QUEST IV • ROCK RAP'N ROLL • MOVIE SELECT • SHERLOCK HOLMES • ARTS AND LETTERS • MS MULTIMEDIA JUMPSTAR • HOME MEDICAL ADVISOR • FANTASIA 5 2000 FONTS • BATTLE CHESS ENHANCED
- **5FT PACK 10 CD-ROM Spec. Ed.** — 5.990 — BEYOND PLANET EARTH • MS MULTIMEDIA MOZART • HELL CAB • PHOTO MORPH & CO. ARTIST • 1994 SPORTS ILLUSTRATED • WHO SHOT JHONNY ROCK? • PRINT MASTER GOLD • CORRIDOR 7 • NATIONAL PARK AMERICA • SING A LONG KID V.2


CENTRO MAIL
Centros Mail en España
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
GRANADA
LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá MADRID
Alcobendas MADRID
Coslada MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
MURCIA
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
Precios con IVA INCLUIDO
NOVEDADES PC3 CD ROM
1942 PC3 - 7195
ACES OF THE DEEP PC-7495/CD-8495
ALIEN BREED II PC-6495/CD-7495
ALL W. OF LEMMINGS PC-5395/CD-6295
ALONE IN THE DARK 3 CD - 6995
BATTLE BUGS PC3 - 6495
BATTLEDROME PC3 - 6495
BODY COUNT PC/CD - 6295
BUREAU 13 PC/CD-6495
CD BASKET CD - 4445
COLONIZATION PC- 6745/CD- 6995
COMBAT AIR PATROL PC/CD - 6495
COMMANDER BLOOD CD - 7495
CREATURE SHOCK CD - 9495
CYBERIA CD - 9495
CHAOS CONTROL CD - 7495
DARK FORCES CD - 7495
DESCENT PC-8495/CD-8995
DISC WORLD PC- 7495/CD- 8495
DOOM 2 PC-7095/CD-8895
DREAMWEB PC/CD - 7645
EARTHSIEGE PC- 6495/CD- 7495
ECSTATICA CD - 8095
EL REY LEON PC/CD - 5395
FIELDS OF GLORY PC3 - 5845
FIFA SOCCER PC/CD - 5395
FLEET DEFENDER PC-7195/CD-8995
FLIGHT LIGHT PC/CD - 7995
FLIGHT UNLIMITED PC-4945/CD-6995
FRONT LINES PC/CD - 5495
GUILTY PC-6495/CD-7495
HARPOON II PC/CD - 8995
HIGH SEAS TRADER PC/CD - 5495
INFERNO PC-CONS/CD-8095
ISHAR III PC-5395/CD-6745
JETSTRIKE CD - 5495
KING QUEST VII PC/CD - 7995
KYRANDIA 3 CD - 8995
LEGIONS PC3 - 6495
LITTLE BIG ADV. CD - 7195
LORD OF THE REALMS PC-5395/CD-6295
MAGIC CARPET CD - 6295
METAL MARINES PC - 6495
MORTAL KOMBAT II PC/CD - 7495
NASCAR RACING PC- 9495/CD- 9995
NHL HOCKEY 95 CD - 6295
PC BASKET 3.0 PC - 2750
PC CALCIO PC3 - 2445
PC FUTBOL 3.0 PC3 - 2695
PC STRIP POKER PC3 - 2695
PINBALL FANT. DELUXE CD - 5495
PLANET FOOTBALL PC3 - 4945
POLICE QUEST IV PC-7495/CD-8995
POWER DRIVE PC/CD - 4495
PSYCHO PINBALL PC/CD - 6995
RETRIBUTION PC-5095/CD-6995
ROL CRUSADER PC3 - 2495
SPACE ACE CD - 7995
STAR CRUSADER CD - 5495
SUBWAR 2050 PC-7195/CD 8995
SUPER QUINIELAS PC3 - 2245
S. STREET FIG. II TURBO PC3/CD - 6495
THEME PARK PC-6295/CD-7195
TIE FIGHTER PC3 - 6995 Misiones- 2995
UNDER A KILLING MOON CD - 11495
UNIVERSE PC- 4995/CD- 5995
US NAVY FIGHTER CD - 8495
WING COM. ARMADA PC/CD - 6295
WING COMMANDER III CD - 8995
WOODRUFF CD - 7495
OFERTAS CD ROM
B17 FLYING FORTRESS P.V.P. 1995
BLUE FORCE P.V.P. 4995
CAMPAING I P.V.P. 3990
CORRIDOR 7 P.V.P. 2995
CRUISE FOR A CORPSE P.V.P. 1995
DOG FIGHT P.V.P. 1995
F1 GRAND PRIX P.V.P. 1995
F117 A P.V.P. 1995
F15 STRIKE EAGLE II P.V.P. 1995
F15 STRIKE EAGLE III P.V.P. 1995
F19 STEALTH FIGHTER P.V.P. 1995
FALCON 3.0 P.V.P. 3490
FIELDS OF GLORY P.V.P. 3490
GREAT NAVAL BATTLES II P.V.P. 4990
GUNSHIP 2000 P.V.P. 1995
HARPOON P.V.P. 3095
HARRIER JUMP JET P.V.P. 1995
HIGH COMMAND P.V.P. 3095
INHERIT THE EARTH P.V.P. 2995
LARRY I P.V.P. 1995
LAWNMOWER MAN P.V.P. 3990
LINKS P.V.P. 1995
LOOM P.V.P. 4995
M1 TANK PLATOON P.V.P. 1995
MAD DOG MC CREE P.V.P. 3990
MAD DOG MC CREE 2 P.V.P. 4990
MICHAEL JORDAN P.V.P. 2990
MONKEY ISLAND P.V.P. 4995
PATRIOT P.V.P. 3095
PIRATES P.V.P. 1995
REBEL ASSAULT P.V.P. 4990
RISE OF THE ROBOT P.V.P. 6990
SEAL TEAM P.V.P. 2990
SHADOW CASTER P.V.P. 2990
SPACE QUEST I P.V.P. 1995
SPACE QUEST IV P.V.P. 2990
SPACE SHUTTLE P.V.P. 3095
TASK FORCE P.V.P. 1995
THE 7TH GUEST P.V.P. 4990
TORNADO P.V.P. 4750
WHO SHOT J. ROCK? P.V.P. 4990
WING COMMANDER II P.V.P. 2990
JOYSTICH PC
ANALOG GRAVIS - 7.990
PAD GRAVIS - 4.500
PC RAIDER - 4.290
PHANTOM 2 - 3.490
PINTO - 2.990
PYTHON - 1.995
RAIDER 5 - 2.900
STARFIGHTER 5 - 2.595
SUPER WARRIOR -3.995
TORNADO - 3.490
PRODUCTOS PRIMAX
ESCANER DE MANO
ESCANER 256 ESCALAS DE GRISES 16000
ESCANER 32 BLANCO Y NEGRO 9900
ESCANER COLOR 24 BITS 16,8 Mill. Colores 26900
ESCANER MOTORIZADOS
ESCANER COLOR MOTORIZADO 24 BITS 54000
Todos los escáners incluyen OCR
RATON 3 BOTONES 1990
DATA PEN 49000
CONTROL PAD
1 JUGADOR CON CABLE 2100
2 JUGADORES INFRARROJOS 8600
1 JUGADOR INFRARROJOS 5900
Sound BLASTER
S. BLASTER AWE32 45.900
S BLASTER 16 Value Edition ¡NUEVA! 17.990
4X Multimedia Home CD 74.900
• WORKS, CINEMA 95, ANCIENT LANDS
• SCENES, MUSICAL INSTRUMENTS
• DESIGN PACK, ENCARTA 95
• GOLF, ANIMALES PELIGROSOS
• BOOKSHELF 94, PUBLISHER
S.B. AWE 32 Value Edition ¡NOVEDAD! 34.990
KIT CD-ROM 25.990
DISCOVERY CD 16 Value edition
SUPER PRECIO 39.990
• ENGLISH TO TOUCH, MAHJONG
• AIR COMBAT, WING COMMANDER II
• ULTIMA VII, POPULOUS II
• ULT. UNDERGROUND II, SPACE HULK
• SEVEN CITIES, SHADOW CASTER
¡HAZ TU PEDIDO POR CORREO. TEL: 380 28 92. FAX: 380 34 49
OK Pc
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A
MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
FORMATO: PC3/CD
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO 500
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 300
GASTOS ENVIO
TOTAL